Tot.423

编辑非常荐 :《奇界行者》, 当"Roguelike"遇上"独立游戏"

游戏机实用技术

VGTime

特快专递

油彩军团2

DLC 补完计划

小小噩梦 深渊

流程要点+全物品收集

特别企划

黎明之光

电视游戏机诞生45周年纪念

平行、交汇与迷失

生化危机系列衍生影片回顾

成就奖杯堂

死亡机器

连环清洁工

攻略透解

从系统详解到百层挖宝

手把手带你进入伊瓦利斯

最终幻想XII 黄道纪元



附赠

塞尔达传说 荒野之息 精美海报

地平线 零之曙光 收藏卡

ULTRA CONSOLE GAME

2017.8A 定价: RMB 16.00

ISSN 1008-0600

15>

9 771008 060006

TV GAME半月刊
2017.8A



总第423期

COVER STAFF
封面用图：油彩军团2
封面设计：anubis

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准 ；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　　管：甘肃省科学技术协会
出　　　版：游戏机实用技术杂志社
通 信 地 址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电 话 / 传 真：0931-8668378 8659190 8496387
电 子 邮 箱：ucg@ucg.cn
广 告 邮 箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执 行 主 编：王伊浩
执行副主编：王梓
印 务 总 监：肖明友

责 任 编 辑：黄曦帆 吴昊
广 告 总 监：刘芳

编　　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广 告 热 线：010-67675174 67675434
组　　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　　阅：全国各地邮局
邮 发 代 号：54-98
出 版 日 期：2017 年 8 月 1 日
定　　　价：人民币 16.00 元

ULTRA CONSOLE GAME
CONTENTS


攻略透解
P32
最终幻想Ⅻ 黄道纪元


特快专递
P59
油彩军团2


特别企划
P108
平行、交汇与迷失
——《生化危机》系列衍生影片回顾

游见识
PREVIEW & REVIEW

游技术
NOW PLAYING

这是一篇挽救上万只手柄的攻略

89款最新支持向下兼容的游戏大披露

游深度
CULTURES OF GAMER

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

钱不是万能的，是万代的！
《高达 VS》评测【游戏黄金眼】全新改版！
你甚至可以给迅龙"数毛"！
《怪物猎人 ×× NS 版》实机演示

423视频集合

bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集











Gamehalo DVD 现已全面升级为 Gamehalo ONLINE

特别收录

游戏黄金眼
《高达VS》评测
《怪物猎人××》NS版
实机演示

热血最强

《命运2》
beta测试序章演示

新作影像集锦

神秘海域 失落的遗产
王国之心III
皇牌空战 7 未知的天空
油彩军团 2
命运 2
德军总部 II 新巨人
侍魂 零 特别版

电影前线

雷神 3 诸神黄昏
钢之炼金术师

ENDING SONG

《Project LayereD》
主题曲"throw together"

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

④ PS4
① 最终幻想XII 黄道纪元 ② Square Enix
⑤ Final Fantasy XII：The ZODIAC AGE ③ 角色扮演 | 中文版 ⑥
2017 年 7 月 11 日 ⑦ | ⑧ 本地 1 人 | 无对应周边 ⑨
售价为 398 港币 ⑩

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

缩写	说明
3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________________ 收藏日期 ______________________

TOPIC

微软公布本财年第四季度财报 XboxLive 用户稳中见涨



微软于近日公布了2017财年第四季度（2017年4月1日至6月30日）的财报，其中玩家们最为关心的游戏部门，其总体收入同比增长了3%（按固定汇率算为4%），即4400万美元，这主要得益于Xbox软件销售以及相关服务的强势表现，其表现甚至一定程度上抵消了硬件相对低迷的销售状况。

数字版游戏的普及使得Xbox软件销售以及相关服务对比上一季度增长了11%，与之相对应的硬件方面收入下降。本财年季度Xbox硬件方面收入降低了29%，除了销量降低以外，硬件价格下降也是原因之一。

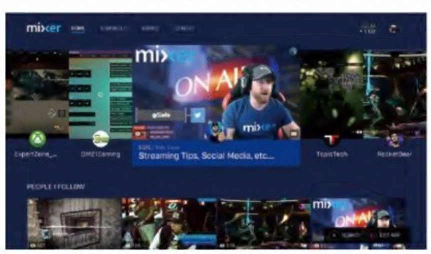
虽然和微软其他部门相比，游戏部门的表现并不算十分亮眼，但依然不乏亮点。XboxLive活跃用户的数量继续稳定持续地增长当中，和去年同期的4900万相比，现在的月活跃用户数达到了5300万。

对此微软CEO萨提亚•纳德拉表示，在游戏规模已经达到90亿美元并且还在稳定增长的今天，其革新速度之快是前所未有的。跨设备游玩、直播、电竞、虚拟现实等领域无时不刻在冲击着游戏市场。而这5300万XboxLive用户实现了个人电脑、主机和移动端的跨平台体验，让微软更好地把握住游戏市场的未来。

在谈及到在线服务方面，他着重提到了刚刚上线不久的XGP以及MIXER服务，前者刚在上个月上线，玩家可以通过每月支付10美元来获取XGP游戏库中100多款游戏的使用权，后者则早已在今年3月上线，是原名为Beam的直播平台，并在今年5月25日改名为Mixer。萨提亚•纳德拉表示，这两项服务都“开了一个好头”。

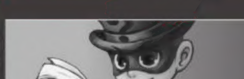
针对硬件相对低迷的销售状况，萨提亚•纳德拉相当期待Xbox One X的表现，他认为这台机能强大的主机能改变玩家们的游戏体验。在谈及到接下来的2018财年第一季度时，他认为游戏部门的毛利润可能会下降，毕竟新主机上市的宣传是一笔不小的支出，但鉴于这是销售旺季（美国节假日多集中于下半年，因此很多游戏大作会集中在下半年发售），总体收入应该会有不小的增长。





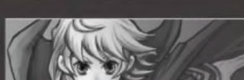
编辑围观 COMMENTS

稀饭



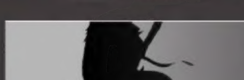
在PS4销量全面领先的情况下，其实微软游戏部门的整体稳健是非常难得的，更不用提还有XGP这种超实惠的服务。但在另一方面，无论是Xbox One X还是第一方游戏作品目前都不具备一举扭转局势的潜力，所以新财年微软还得再加把劲啊。

纱迦



其实自去年E3后，Xbox的相关数据都很亮眼。部分玩家诟病的Windows 10/Xbox One跨平台战略，也获得了预料之外的成功。只是对于咱们中国玩家来说，相比PS4，Xbox One缺少日系厂商的支持，吸引力自然小了很多。接下来再看看Xbox One X的表现吧。

北山杉



在这个时期硬件的低迷其实不算太大问题，毕竟重头戏Xbox One X还没有发售。其实保持用户的增长便是一个令人振奋的消息了，XGP是一个好服务，毕竟只需一个相对低廉的价格就能玩到大量游戏，如果能够继续留住用户，那么Xbox的前途还是很光明的。

业界声音 THE VOICE

大概在开始开发的一年后，公司决定改用虚幻引擎4。这个决定直接导致我们要把之前已经完成的一部分内容推翻重来，开发也因此受挫，但这是公司做出的决定，是无法避免的。虽然在项目开始时，我们对各个时期该做什么样的内容有明确的计划，但过去一年又一年，我们需要更多的人手。因此我们向领导提出了申请，但公司内部的人手还是太有限，与此同时公司里还有很多项目在开发，所以很不幸，计划跟不上变化，因此我们必须按照公司的时间安排。这是公司做出的决定，而有时候它超出了我的控制。



野村哲也

《王国之心Ⅲ》导演

当被问道为什么《王国之心Ⅲ》为什么开发了这么长时间时，野村哲也如此解释道。《王国之心Ⅲ》四年前公布，经过多次延期后终于于近日确定将在 2018 年发售。

上半年卖得最好的游戏竟然是它？育碧本财年第一季度财报简述

除了微软，育碧也在最近公布了 2017-2018 财年第一季度的财务报告。总体而言，育碧第一季度财年表现相当不错。虽然无论玩家还是媒体的评价都不算太高，但《幽灵行动 荒野》却是今年到目前为止所有主机游戏里卖的最好的，全平台所有版本的全球总销量达到了 307 万套（截止至 2017 年 6 月 17 日）。不过虽说评价不怎么好，但育碧一直有在完善本作的游戏体验，除了 DLC 外，PVP 模式将在今年夏季进行 Beta 测试活动，全部的玩家都可以参与测试，预计今年秋季上线并免费提供给所有本作玩家。

根据财报显示，育碧第一季度销售额为 2.02 亿欧元，上涨 45.2%，大幅超过预期的 1.70 亿欧元；其中，数字营收约为 1.62 亿欧元，占总收入的 80.4% 左右，去年同期为 75.3%。其中 PS4 游戏占育碧总销售的 44%，其次是 Xbox One 平台的 22%。值得注意的是，NS 游戏还没有被独立地划分出来进行统计，而是被分在了“其他”当中，而且比例只有 11%。不过考虑到育碧在 NS 上的游戏并不多，而且随着 8 月新作《马里奥 + 疯兔 王国之战》的发售，这个数据在下一季度应该会有很大的提高。另外在报告中育碧还提到了关于一些新作的预期，其中《刺客信条 起源》的预计销量会低于《刺客信条 黑旗》以及《刺客信条 大革命》，但反响和口碑值得期待。

作为欧美厂商中比较重视中国市场的一个，育碧还将在今年的 ChinaJoy 现场提供《飙酷车神 2》和《孤岛惊魂 5》的独家演示，另外《马里奥 + 疯兔 王国之战》和《刺客信条 起源》也将参展，其中更会后者在小黑屋展示全球首发的独家演示内容。



CALENDAR 周·游记

2017.07 July

星期一 10

●EA 宣布《星球大战 战争前线 II》开放 Beta 测试将会在 10 月 6 日至 9 日举行，已预购游戏的玩家则可以提前在 10 月 4 日就开始测试。

星期二 11

●《塞尔达传说 荒野之息》与《马里奥赛车 8 豪华版》官方中文网站上线。

●《重力异想世界完结篇》剧情 DLC《瑞雯的选择》登陆国服 PSN 商店。

星期三 12

●任天堂日本官网显示，New 3DS 将会停产。New 3DS 最早于 2014 年 10 月 11 日在日本发售。



●PlayStation 中国宣布国行版《地平线 零之曙光》将于 7 月 26 日正式发售。

星期四 13

●《GT 赛车 竞赛》确认将于 10 月 17 日发售。LEVEL5 宣布《二之国 2 荣归王国》从原定今年的 11 月 10 日延期至明年 1 月 19 日。

星期五 14

●时隔九年，“《幻想三国志》系列”最新作《幻想三国志 5》确定发售日为今年的 9 月 28 日，对应平台为 PC。

●曾在 TGA 2015 荣获最佳叙事的独立游戏《她的故事》（Her Story），其制作人公布精神续作《说谎》（Telling Lies）。

星期六 15

●两年一度的迪士尼 D23 大会开幕，首日活动公布了多个动画电影项目，其中包括以飞机为主题的《The Speed Test》（暂名）、《玩具总动员 4》、《无敌破坏王 2》、《冰雪奇缘 2》以及《超人特工队 2》等等。

星期日 16

●《王国之心 III》在 D23 上公布了更多游戏情报，其中包括了新世界《玩具总动员》以及具体到年的暂定发售日（2018 年内）。



星期一

17 ●"僵尸教父"乔治·罗梅罗因病去世 ，享年77岁。他曾在《COD 黑色行动》的丧尸模式中出现，并担任重要角色以及敌方BOSS。另外，他还曾为《生化危机2》拍摄过一个真人的预告片。



星期二

18 ●雅达利新主机Ataribox外形曝光，然而除了外观外，售价、发售日、硬件参数等细节并没有公布。

星期三

19 ●任天堂联网服务App的Nintendo Switch Online在海外的 Google Play和App Store商店上架。



星期四

20 ●上海东方明珠新媒体宣布，由世嘉开发的《索尼克 力量》将在2017年年底同步登陆国行PS4和Xbox One主机。这也是《索尼克》系列的第一个官方中文作品。

星期五

21 ●PS4《太鼓之达人 合奏咚咚咚！》确定中文，发售日暂定为今年内。
●林肯公园主唱查斯特·贝宁顿去世 享年41岁。林肯公园的歌曲曾出现在多款游戏当中，例如《荣誉勋章》(2010年）以及《荣誉勋章 战士》。

星期六

22 ●暴雪音效/音乐总监Russell Brower宣布离职，他曾三次获得艾美奖，代表游戏有《魔兽世界》、《星际争霸2》、《暗黑破坏神3》等多款游戏。



星期日

23 ●圣地亚哥动漫展上，漫威确定了新电影《雷神3 诸神黄昏》将于11月3日在北美上映。而DC则公布了《正义联盟》的最新预告片以及海报。



《最终幻想14》FANFEST玩家嘉年华8月19日在上海举办 观摩券开售

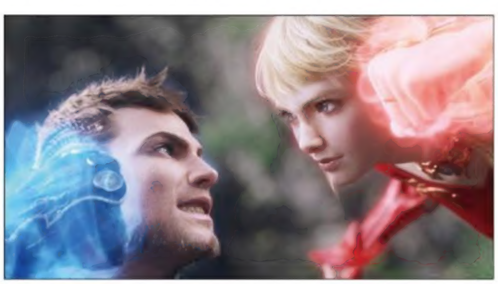


史克威尔艾尼克斯和盛大游戏共同宣布：《最终幻想14》(以下简称FF14)FANFEST将于今年8月19日登陆中国上海光大会展中心，这也是FANFEST继在日本东京、德国法兰克福和美国拉斯维加斯成功举办后首次来到中国！

FANFEST即为"Final Fantasy Festival"的缩写，意为"最终幻想14嘉年华"，是面向全球的FF14玩家举办的大型线下互动活动，FANFEST自2014年开始每年举办。今年正值FF14国服三周年，FANFEST登陆中国，让中国玩家与全球其他地区玩家一同感受FF14的超狂欢乐趣。

本作总导演兼制作人吉田直树将会亲临FANFEST现场，与玩家交流互动。在现场，官方也将公布《最终幻想14》4.0版本"红莲之狂潮"的国服上线时间，并开启3周年的狂欢活动。

目前官方线上观摩券正在火热销售中，玩家可以登录官网（ff.sdo.com）购买，购买成功的玩家可以获得会场特典：异界证书（可兑换时装："艾普套装"（男）或"大召唤士套装"（女））& 宠物迷你尤娜！





业界声音 THE VOICE

我们将重回硬件市场。



Fred Chesnais
雅达利现任CEO

业界老大哥，当年曾差点以"一人之力"拖垮整个北美游戏市场的雅达利在E3前夕公布了旗下新主机Ataribox，并在近期公布了其外形。当被记者访问到新主机的传闻是否属实时，雅达利现任CEO Fred Chesnais如此回答道。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为

2017.7.20—2018.2.27

由于国内市场环境特殊，地区版本与语言版本往往出现许多不同组合，原先以地区版本标示的方式会产生许多误会。故从本次发售表后，将以语言版本来标示（中文版、日文版、英文版），参考售价也根据不同厂商的定价习惯，统一换算为港币，方便各位读者参考价格（国行版价格为人民币）。

注

① 标识"DLC"为大型DLC资料片。
② 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
③ 游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。

2017年7月

29 PS4 / 3DS **勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光**
攻略预定
ドラゴンクエストXI 过ぎ去りし时を求めて
■Square Enix
■预计售价：468/428港币
角色扮演 | 日文版 | 全年龄



身为勇者却背负着"恶魔之子"污名的主人公，遭到追捕而被迫踏上了在广阔的洛特泽塔西亚大陆上的冒险之旅！本作作为人气国民RPG作品"《勇者斗恶龙》系列"30周年纪念作，在原汁原味保留了系列纯正日式RPG的王道体验的同时，别出心裁地采用了"两大平台、三种画面模式"的方式来吸引不同年龄层次与需求的玩家。追求高品质画面的玩家可以选择以虚幻4引擎开发的PS4版，而追求便携性的玩家可以选择3DS版，且3DS版除了常规3D建模的画面之外，独有的2D平面像素模式也给部分老玩家提供了怀旧的选择，同时PS4版和3DS版也都有着各自的独有要素哦。

2017年8月

3 3DS **大逆转裁判2 成步堂龙之介的觉悟**
大逆転裁判2 -成歩堂龍ノ介の覺悟
■Capcom
■预计售价：408港币
文字冒险 | 日文版 | 12岁

8 PS4 **破法者**
LawBreakers
■Nexon
■预计售价：249港币
主视角射击 | 英文版 | 17岁

8 PS4 **狱刃 塞娜的献祭**
Hellblade: Senua's Sacrifice
■Ninja Theory
■预计售价：249港币
动作 | 中文版 | 17岁

10 3DS **点心世界**
スナックワールド トレジャラーズ
■Level-5
■预计售价：330港币
角色扮演 | 日文版 | 全年龄

15 PS4 / XONE **混沌特工**
Agents of Mayhem
■Deep Silver
■预计售价：479港币
动作射击 | 英文版 | 17岁



完全由《黑道圣徒》系列"制作组开发的《混沌特工》，可以被认为是在前者基础上的一次新尝试。它的世界观和《黑道圣徒》相关，但是更关注于角色个性和射击手感。玩家将会扮演一支由三位特工组成的队伍，平常操纵其中一人，并可以随时切换。特工们不但能力各异，而且还可以靠着彼此的招式互相配合。游戏中玩家将会对抗"军团"组织的众多士兵和几位邪恶的组织头目，并且能够在已经变成未来都市的首尔横冲直撞，肆意探索和冒险。

22 PS4 **神秘海域 失落的遗产**
UNCHARTED:The Lost Legacy
■SIE
■预计售价：268港币
动作冒险 | 中文版 | 16岁

24 PS4 / NS **海贼王 无尽世界R 加强版**
One Piece：Unlimited World Red Deluxe
■BNEI
■预计售价：330港币
角色扮演 | 中文版 | 未定

24 PS4 **新次元游戏 海王星 VⅡR**
新次元ゲイム ネプテューヌVⅡR
■Compileheart
■预计售价：468港币
角色扮演 | 日文版 | 15岁

24 PS4 **深夜回**
深夜廻
■日本一
■预计售价：479港币
动作冒险 | 中文版 | 17岁

24 PS4 / PSV **失落之子**
The Lost Child
■角川Games
■预计售价：479港币
角色扮演 | 日文版 | 未定

25 PS4 / XONE **麦登NFL 18**
Madden NFL 18
■EA
■预计售价：449港币
体育 | 英文版 | 未定

25 PS4 / XONE **火影忍者 疾风传 终极风暴 经典传承**
NARUTO - ナルト - 疾風伝 ナルティメットストームトリロジー
■BNEI
■预计售价：479港币
动作 | 中文版 | 12岁

25 NS **怪物猎人×× NS版**
モンスターハンターダブルクロス Nintendo Switch Ver
■Nintendo
■预计售价：408港币
动作 | 日文版 | 15岁

29 NS **马里奥+疯兔 王国之战**
Mario+Rabbids Kingdom Battle
■UbiSoft
■预计售价：490港币
策略 | 中文版 | 10岁

29 PS4 **新・大众高尔夫**
Everybody's Golf
■SIE
■预计售价：268港币
体育 | 中文版 | 6岁

31 PS4 / XONE **生化危机 启示录 揭幕版**
BIOHAZARD：Revelations Unveiled Edition
■Capcom
■预计售价：156港币
动作射击 | 中文版 | 17岁

31 3DS **世界树与不可思议的迷宫2**
世界樹と不思議のダンジョン2
■Atlus
■预计售价：449港币
角色扮演 | 日文版 | 12岁

31 PS4 / NS / PSV **无夜国度2 新月的新娘**
よるのないくに2 新月の花嫁
■Koei Tecmo
■预计售价：465/310港币
动作角色扮演 | 日文版 | 15岁

31 PS4 / XONE **奇异人生 风暴前夕**
Life Is Strange: Before The Storm
■Square Enix
■预计售价：119港币
文字冒险 | 英文版 | 未定

2017年9月

6 PS4 / XONE **命运2**
Destiny 2
■Activision
■预计售价：428港币
角色扮演 | 中文版 | 17岁

7 XONE **超级拉奇传说**
Super Lucky's Tale
■Microsoft
■预计售价：未定
动作 | 英文版 | 未定

14 PS4 / XONE **职业进化足球2018**
PES 2018
■Konami
■预计售价：398港币
体育 | 中文版 | 6岁

15 3DS **银河战士 萨姆斯归来**
Metroid Samus Returns
■Nintendo
■预计售价：未定
平台动作 | 日文版 | 全年龄

15 PS4 / XONE **冤罪杀机 界外魔之死**
Dishonored: Death of the Outsider
■Bethesda
■预计售价：未定
动作冒险 | 中文版 | 17岁

19 PS4 / XONE / NS **NBA 2K18**
NBA 2K18
■2K Games
■预计售价：468港币
体育 | 中文版 | 6岁

21 PS4 / XONE **漫威英雄对Capcom 无限**
Marvel vs. Capcom：Infinite
■Capcom
■预计售价：398港币
格斗 | 中文版 | 12岁

22 NS **宝可拳DX**
ポッ拳 POKKÉN TOURNAMENT DX
■Nintendo
■预计售价：419港币
格斗 | 日文版 | 全年龄

22 PS4 / XONE / NS **乐高 忍者**
The Lego Ninjago
■WB Games
■预计售价：429港币
动作 | 中文版 | 未定

22 PS4 / XONE **赛车计划2**
Project CARS 2
■BNEI
■预计售价：439港币
竞速 | 中文版 | 未定

26 PS4 / PSV **新枪弹辩驳 V3 大家的自相残杀新学期**
New ダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期
■Spike Chunsoft
■预计售价：398港币
文字冒险 | 中文版 | 17岁

28 PS4 **钠克的大冒险2**
Knack 2
■SIE
■预计售价：268港币
动作 | 中文版 | 12岁

28 PS4 **英雄传说 闪之轨迹III**
英雄伝説 閃の軌跡III
■Falcom
■预计售价：428港币
角色扮演 | 日文版 | 15岁

28 NS / 3DS **火焰之纹章 无双**
ファイアーエムブレム無双
■Nintendo
■预计售价：461/391港币
动作 | 中文版 | 未定

28 XONE **茶杯头大冒险**
Cuphead
■Studio MDHR
■预计售价：67元人民币
动作 | 英文版 | 未定

28 PS4 **限界凸城 装甲城堡**
限界凸城 キャッスルパンツァーズ
■Compile Heart
■预计售价：未定
角色扮演 | 日文版 | 未定

29 PS4 / XONE / NS **FIFA 18**
FIFA 18
■EA
■预计售价：449港币
体育 | 中文版 | 全年龄

2017年10月

3 XONE **极限竞速7**
Forza Motorsport 7
■Microsoft
■预计售价：419港币
竞速 | 中文版 | 6岁

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
4	PS4 / XONE	龙之信条 黑暗觉者	Dragon 's Dogma：Dark Arisen	Capcom	未定	角色扮演	中文版	未定
10	PS4 / XONE	中土 战争之影	Middle Earth: Shadow of War	WB Games	445港币	动作冒险	中文版	未定
13	PS4 / XONE	邪恶深处2	The Evil Within 2	Bethesdas	429港币	动作冒险	中文版	17岁
17	PS4 / XONE	WWE 2K18	WWE 2K18	2K Games	468港币	体育	英文版	17岁
19	PS4	GT赛车 竞赛	Gran Turismo Sport	SIE	398港币	竞速	中文版	未定
19	PS4	巨影都市	巨影都市	BNEI	506港币	动作冒险	日文版	未定
24	PS4 / XONE / NS / X360 / PS3	舞力全开2018	Just Dance 2018	UbiSoft	未定	音乐	中文版	未定
26	3DS	真·女神转生 深邃奇妙之旅	真·女神转生Deep Strange Journey	Atlus	452港币	角色扮演	日文版	15岁
26	PS4	太鼓之达人 合奏咚咚咚	太鼓の達人 セッションでドドンがドン	BNEI	368港币	音乐	中文版	全年龄
27	PS4 / XONE	德军总部Ⅱ 新巨人	Wolfenstein II: The New Colossu	Bethesdas	429港币	主视角射击	中文版	17岁
27	NS	超级马里奥 奥德赛	SUPER MARIO ODYSSEY	Nintendo	未定	平台动作	中文版	全年龄
27	PS4 / XONE	刺客信条 起源	Assassin's Creed Origins	UbiSoft	490港币	动作角色扮演	中文版	17岁

2017年11月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
3	PS4 / XONE	COD 二战	Call of Duty WWⅡ	Activision	428港币	主视角射击	中文版	17岁
7	XONE	除暴战警3	Crackdown 3	Microsoft	419港币	动作冒险	英文版	未定
10	PS4 / XONE	极品飞车 复仇	Need for Speed Payback	EA	449港币	竞速	中文版	未定
14	PS4 / XONE / NS	乐高 漫威超级英雄2	Lego Marvel Super Heroes 2	WB Games	429港币	动作冒险	中文版	未定
17	3DS	精灵宝可梦 究极之日/究极之月	ポケットモンスター ウルトラサン・ウルトラムーン	Nintendo	未定	角色扮演	中文版	全年龄
17	PS4 / XONE	星球大战 战场前线Ⅱ	STAR WARS Battlefront II	EA	449港币	主视角射击	英文版	17岁
22	PS4	初音未来 歌姬计划 未来之音DX	初音ミク Project DIVA Future Tone DX	SEGA	498港币	音乐	中文版	未定
30	PS4	小魔女学园 时空魔法与七大不可思议	リトルウィッチアカデミア 時の魔法と七不思議	BNEI	未定	动作角色扮演	日文版	未定

2017年内

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
夏	PS4 / XONE	隐龙传 影踪	隐龙传 影踪	美格方互动	128人民币	动作	中文版	未定
秋	PS4 / NS	消逝的星球	Lost Sphear	Square Enix	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4	少女与战车 梦幻对决	ガールズ&パンツァー ドリームタンクマッチ	BNEI	未定	射击	日文版	未定
年内	PS4 / XONE	吸血鬼	VAMPYR	DONTNOD	未定	动作角色扮演	英文版	16岁
年内	PS4	地球防卫军5	地球防衛軍5	D3 Publisher	未定	动作射击	日文版	未定
年内	NS	劫薪日2	PAYDAY 2	Overkill Software	未定	主视角射击	日文版	未定
年内	NS	异度之刃2	XENOBLADE CHRONICLES 2	Nintendo	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 / XONE / NS	索尼克 力量	Sonic Forces	SEGA	未定	动作	英文版	未定
年内	3DS	进击的巨人2 未来的坐标	進撃の巨人2～未来の座標～	Spike Chunsoft	未定	动作	日文版	未定

2018年1月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
19	PS4	二之国Ⅱ 荣归王国	二ノ国Ⅱ レヴァナントキングダム	Level-5	未定	角色扮演	日文版	未定

2018年2月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
27	PS4 / XONE	孤岛惊魂5	Far Cry 5	UbiSoft	490港币	动作冒险	中文版	17岁

2018年早期

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
春	XONE	腐烂国度2	State of Decay 2	Microsoft	未定	动作冒险	英文版	未定
春	XONE	盗贼之海	Sea of Thieves	Microsoft	未定	动作	英文版	未定
春	PS4	迪托之剑	The Swords of Ditto	Devolver Digital	未定	动作角色扮演	英文版	未定
春	PS4	蜘蛛侠	Spider-Man	SIE	未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4	异说 最终幻想NT	Dissidia Final Fantasy NT	Square Enix	未定	动作	中文版	未定
春	PS4 / XONE	灭绝	Extinction	Iron Galaxy	59.99美元	动作	英文版	17岁
春	PS4 / XONE	荒野大救赎2	Red Dead Redemption 2	Rockstar	未定	动作冒险	中文版	未定
春	PS4 / XONE	怪物猎人 世界	Monster Hunter World	Capcom	未定	动作	英文版	未定
春	PS4	战神	God of War	SIE	未定	动作	中文版	17岁
春	PS4 / XONE	龙珠 Z战士	Dragonball Fighter Z	BNEI	未定	格斗	英文版	未定
春	PS4	汪达与巨像	Shadow of the Colossus	SIE	未定	动作	中文版	未定
春	PS4	往日不再	Days Gone	SIE	未定	动作冒险	英文版	未定

新游速报

少女与战车 梦幻对决

ガールズ&パンツァー ドリームタンクマッチ

- ■机种：PS4
- ■类型：射击
- ■发行商：BNEI
- ■发售日期：今年冬季

动画《少女与战车》的制作公司在放出了新作《少女与战车 最终章》的宣传影片的同时宣布游戏《少女与战车 梦幻对决》即将登陆 PS4 平台的消息。《少女与战车》原是 2012 年推出的一部以战车对战为主题的动画，在以萌要素吸引一般观众的同时在战车设定上相当严谨，获得了不少战车爱好者的肯定。和PSV上的前作相比，本作将有更多的战车对战内容，无论是画面还是操作手感都优于前作，原作中的一些槽点诸如“战车履带漂移”也会忠实还原在游戏当中。另外本作还将加入线上多人模式，更多的情报将会在之后由官方陆续公布。



游见识 PREVIEW & REVIEW 新作发售表



在“全民吃鸡”时代下聊聊“大逃杀”游戏

似乎就在一夜之间，“吃鸡”这个词开始在各大主播和玩家圈子里流行起来，一时间，人人都开始了“吃鸡”之旅，这其中，不乏能看到各大电竞圈玩家的身影。而其背后的“大逃杀”模式，作为一个新兴的游戏模式，摇身一变成为了时下最火热的游戏模式之一，代表作《绝地求生》更是在Steam的销量一举突破了500万套，连续17周蝉联销量第一的宝座。如今的“大逃杀”模式，在部分玩家眼中，开始隐隐显现出了一些要和过去电竞领域的王者——MOBA类游戏争锋的态势。



起源

“大逃杀”模式的起源最早可以追溯到1999年日本作家高见广春撰写的同名恐怖小说，小说以整个日本作为蓝本虚构出了一个集权统治下的国家，这个国家每年都会选出一批高中生将他们集中到某个地区，分发武器让他们进行所谓的“生存试炼”，并规定只有最后一个活着的人才能离开。这就是“大逃杀”概念的起源。虽说高见广春首次创造出了“大逃杀”，但在当时的日本国内并没有产生太大的影响，毕竟一本小小的恐怖小说传播价值十分有限。而真正第一次将“大逃杀”这个概念推广出去的要属2000年由北野武主演的电影《大逃杀》，这部电影以其极具冲击力的镜头和引人深思的剧情在日本乃至国际上都产生了不小的影响，影片中对人性之恶赤裸裸的展示以及讽刺引发了一场关于伦理的大讨论，虽然这些讨论以批评居多，但不可否认此片极大影响了后来的一批经典电影的创作和问世，而作为影片核心的“大逃杀”模式，也成为了伦理学界的一个经典案例。

了解了“大逃杀”的起源，那么就让我们说回游戏，从现在看来，“大逃杀”这个虚构的杀戮游戏天然地符合电子游戏的一切特点，但在当时，即便引起了社会的广泛讨论，“大逃杀”这个概念仍然只是作为一种类型片的标杆在伦理学界以及电影业界中流传，彼时的电子游戏产业也从未将目光投到它的身上来，直到2013年，“大逃杀”才终于以《武装突袭2 箭头行动》的独立扩展模组的形式登上了电子游戏的舞台。


▲游戏界的“大逃杀之父”布兰登·格林

说到这里，就不得不提起游戏界的“大逃杀之父”——布兰登·格林了，作为曾经的“大逃杀”模组制作者，他一直致力于开发和推广“大逃杀”类型的游戏，目前市面上火爆的“大逃杀”



游戏《H1Z1 杀戮之王》和《绝地求生》均出自他手。这位在玩《反恐精英》和《使命召唤》等经典 FPS 游戏时总被爆头的玩家最终创造出了一个他所认为"有趣"的新型游戏模式。在布兰登·格林的认知中，FPS 游戏不应当只是让玩家不断重复死亡和战斗的过程，而应当像真实世界那样最大限度地允许玩家自由地制定战术、侦查、选择作战目标，因为，"如果只是机械地按照几种战术照着固定的敌人突突突，那样太无聊了。"

赢家与赌博

在游戏产业高度发展的如今，玩家们的游戏审美也在潜移默化地发生着改变，随着游戏画面的进步，电子游戏的世界越来越往真实的方向发展，而玩家们，也开始倾向于追求自由度更高的开放世界，因为在那里，他们可以自由地做一切他们想做的事。但要知道，即使是目前游戏中最顶尖的开放世界也和现实世界相去甚远，即使建模再真实，AI 的水准再高，终究也比不过活生生的人类。那么脱胎于号称"最真实"的 FPS 游戏"《武装突袭》系列"的"大逃杀"模式又如何脱颖而出，掀起"全民吃鸡"的浪潮呢？

"吃鸡"这个词的病毒式传播，就像"屁股"之于《守望先锋》一般，也为《绝对求生》在游戏界的火热起到了推波助澜的作用。"大吉大利，今晚吃鸡"，这是在《绝地求生》里只有最后一个存活下来的玩家才能看到的祝贺语，一般认为这句话来自美国本土的一句谚语——Winner Winner，Chicken Dinner，本意是指一群赌徒在开赌之前的习惯用语，包含了对胜利的期待。《绝地求生》将这句话作为祝贺送给一局游戏中最后活下来的玩家，也侧面说明了"大逃杀"模式真正的侧重点——赢家与赌博。

赢家通吃是此类游戏的一个很重要的概念，PVP 虽然是游戏很重要的一部分，但并不完全等同于游戏的目标。就拿被看做"大逃杀"模式的先行者《DayZ》模组来说，事实上，《DayZ》模组证明了玩家对于多人线上生存游戏的喜爱，但令它火爆的原因却并不是模组作者最初的本意——共同对抗丧尸，相反吸引玩家的是在游戏中各自为营，不择手段的求生行为。玩家在游戏中活下去需要资源，而从丧尸或者地图上获取的资源显然无法和直接夺取另一名玩家身上资源的效率相匹配。于是一场自发的游戏行为就此产生，这也十分符合"大逃杀"这个概念从诞生以来就围绕着它的关于人性本恶的探讨与争论。

不管是《DayZ》，还是去掉丧尸更进一步简化系统的《H1Z1 杀戮之王》和《绝地求生》，它们从一开始就没有去追求所谓的"开放世界"，而是致力于实现"战术上的绝对自由"。游戏的本质还是生存，而为了活下去玩家可以自由选择最适合自己的战术。在《绝地求生》里，你既可以选择与人正面拼枪，夺取其收集的资源，也可以找一处没人的地方，独自"苟活"，甚至你可能一枪都不用开，"0 杀吃鸡"，只要能活到最后，你就是胜利者。这样的游戏模式淡化了战斗数据对玩家的考核，从而将整个游戏的目标以及中心都集中在了"生存"之上，赢家通吃的规则和赌博式的战术选择让游戏没有固定的套路，没有必胜法则，甚至不需要技术，初入游戏的新人也能够快速上手，偶尔还能拿一盘第一。这样的激励模式对于玩家，尤其是大量没有 FPS 经验的小白玩家来说，吸引力是致命的。因为不管是 MOBA 也好，传统 FPS 也罢，都无法做到给予玩家绝对的战术自由，并且让新手有足够的可能性靠他们自己创造出的千奇百怪的战术"坑"掉老手，这也就是为什么"大逃杀"类型的游戏视频观赏性非常高，因为除了技术之外，观众们也很乐意看到平日里高高在上的技术主播们因为各种突发状况和奇葩打法而"直播翻车"的经历。

期待

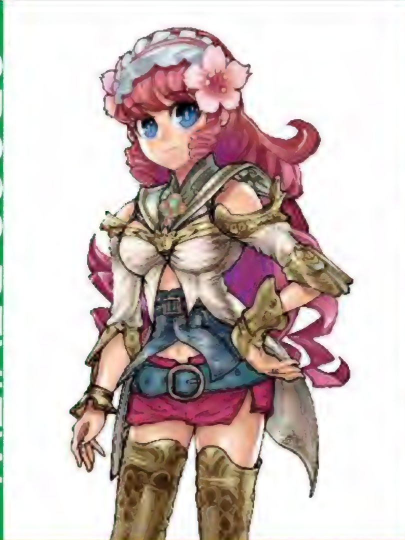
不管怎么样，"大逃杀"类型的游戏目前已经成为了一种现象，《绝地求生》的实时在线人数持续走高，在 Steam 上目前仅次于《反恐精英 全球攻势》排在第二位。我们有幸见证了这样一种新兴游戏模式从诞生到流行，再到火爆，我们或许还无法轻易说出它在不远的将来会取代 MOBA 游戏的统治地位，但现在的它确实让人看到了一种可能性。至于是否需要进一步电竞化，它的上限在哪里，就只有等待时间去考量，毕竟现在的《绝地求生》还处于早期测试的阶段，一切都还是未知数，就让我们拭目以待吧。

北山杉

我们有幸见证了这样一种新兴游戏模式从诞生到流行，再到火爆，我们或许还无法轻易说出它在不远的将来会取代 MOBA 游戏的统治地位，但现在的它确实让人看到了一种可能性。至于是否需要进一步电竞化，它的上限在哪里，就只有等待时间去考量。

CROSS REVIEW

黄金眼 GOLDEN EYE



■COS角色 雅雪 ■Coser 八重樱
■出自《最终幻想Ⅻ 黄道纪元》 ■插画 西达cida

视频黄金眼
http://space.bilibili.com/2250815/#!/channel/detail?cid=6796

游见识 PREVIEW & REVIEW 黄金眼

塞尔达传说 荒野之息 试炼之霸者 DLC



NS/Wii U

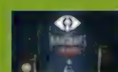
[9] 游戏本篇黄金眼评分：30

■Nintendo ■动作冒险
■2017年6月30日 ■日版

游戏简介：在万千玩家的热烈期盼中，《塞尔达传说 荒野之息》的第1个DLC终于登场。这个名为《试炼之霸者》的DLC增加了很多新内容，其中最令人激动的就是大师模式和剑之试炼。前者是高难度的二周目游戏，后者是分三个阶段的生存模式。

这个DLC完全没有辱没本篇的满分之名。最大亮点当属剑之试炼，玩家需要告别自己的一身神装，以重生之态体验白手起家的感觉。通过此模式能发现很多在本篇中容易被忽略的打法和战术。大师模式能让游戏的难度大幅上升，不过在度过初期的困局后就简单了不少。由于不继承任何东西，增加的新要素也比较少，打起来还是有些缺乏动力。另外此模式也存在着一些BUG，还有待官方修正。

小小噩梦 深渊 DLC



PS4

[7] 游戏本篇黄金眼评分：22

■BNEI ■平台动作
■2017年7月7日 ■中文版

游戏简介：作为季票包"Secrets of The Maw"系列的第一个章节，DLC的时间点在正篇的第二章之前，以一位全新的男性角色兰纳维尔·基德为主角，讲述了属于他的逃亡之旅。为玩家们展示了在正篇中没有去到过的"The Maw"底层世界。

北山杉

虽然是一个DLC，但本作的流程还是短的可怜，初见的话最多一个小时便能通关。流程短的主要原因在于它只是季票包系列的第一个章节，像这种将DLC也分章节卖的做法是否恰当还有待商榷。DLC引入了一个新角色和新怪物，着重强调了水上冒险的部分，但弱化了解谜元素，谜题的难度比起本篇来要简单太多，几乎玩成了一个动作冒险游戏。在剧情方面，最大的贡献是补完了本篇没有侧重描写过的其他小孩子的逃跑经历，结局看似绝望，但实质还是在挖坑，难免让人感到有些失望。

高达VS
Gundam Versus



PS4

[22]

■BNEI ■动作
■2017年7月6日 ■中文版

游戏简介：人气高达题材对战游戏"《机动战士高达VS》系列"第五世代的最新作，由负责过《机动战士高达 极限对决》的工作室负责开发，是独立于街机版之外的家用机专用项目。游戏在保留了系列良好素质的基础上，加入了俯冲喷射、3对3模式等新要素。

•fans向 •多人联机 •竞技对战

优点：·手感良好 ·游戏素质过硬
缺点：·初版内容缺乏诚意 ·收录作品过少

有着之前多部作品累积下来的经验，游戏素质是毋庸置疑的。厂商的做法是这次很多玩家不满的地方，**初始版本可以说是个半成品——单人模式内容过少、自由对战的各种不人性化、不能进行线下对战等，虽然在新发布的版本里改善了部分问题，但厂商的诚意已经遭到质疑。**另外收录作品的选择也很匪夷所思，一些外传作品删除还情有可原，可像《G高达》、《高达X》和《高达AGE》这些主力作品也没有收录就实在让人不能理解了。



▲今年刚结束的《高达 铁血的奥尔芬斯》第二季的机体也有收录。

就以一款动作游戏而言，本作的质量绝属上乘，不仅增加了俯冲喷射这一全新的回避行动，游戏手感也经过了调整，还让第三世代人人都有的支援系统重新回归，给游戏增加了新的乐趣。不过最终的扣分点始终在于机体阵容太不厚道，如果不买DLC，相信很快就会玩腻这款单机模式非常无味的对战游戏。

因为系列本身就有一个十分完善的战斗系统，所以哪怕只是调整了一些细节没有其他大的变化，本作依然是一部优秀的对战游戏。不过，作为专门为家用机玩家开发的新作，本作严重缺乏诚意，机体数量和游戏模式都比以前缩水，而且缺少了很多人性化的设定，比如不能调BGM，没分屏对战等。

VG评论 COMMENTS

喵道夫 评《高达VS》
单人模式和机体数量就不说了，发售前就知道是DLC地狱，毕竟也是粉丝惯出来的。能网战，联机本来已经达到我的基本要求，无奈服务器实在太烂，打个2小时有1个多小是在卡机，掉线中度过。不能1v1对练，不能好友3v3，甚至没有组队随机......

曾宅流 评《高达VS》
本作的机体数量可以说是很足了，但是细节上真的不够用心，而且大量的支援机这点说实话有点尴尬，缺少点特色什么的。

最终幻想XII 黄道纪元
Final Fantasy XII: The ZODIAC AGE



PS4

[27]

■Square Enix ■角色扮演
■2017年7月13日 ■中文版

游戏简介：曾经在 PS2 平台发售的《最终幻想XII》以高清重制的形式登陆了 PS4 平台，除了在音画效果上有所提升外，本作还加入了 2 倍高速模式、双职业系统等诸多新要素。此外，考验模式中的状态和道具可以带回到本篇中的设计，也让这款老游戏有了新玩法。

·经典再续 ·硬派核心 ·内容海量

优点：游玩内容丰富 / 系统值得研究 / 考验模式值得挑战
缺点：剧情完成度不足

作为一款经典游戏的复刻作品，本作高清化之后的音画效果让人满意。2 倍高速模式以及地域地图持续显示在画面中的新设定，让角色在地图中移动时更加便利。全新的双职业系统使得一周目全职业制霸成为了可能，职业与职业之间的搭配也值得研究。至于考验模式的状态和道具可以带回到本篇中的设计，虽然在前期使用确实会破坏流程的平衡性，但整体来看为游戏增加了不少新的玩法，如何使用还是取决于玩家。本作可以说是《FF12》最完全的形态。



▲本作除了提高了画面的分辨率外，在光效上的提升也不小，甚至还有景深的模糊特效。

虽抛弃了“《最终幻想》系列”许多经典设定，剧本方面中规中矩，人物刻画不如其他系列深刻，但优秀的战斗系统以及丰富的职业搭配，以及各异的迷宫场景与隐藏要素，放在如今也可算作是 JRPG 中的翘楚，可玩性方面相当出色。无论是 FF 粉丝还是 JRPG 爱好者，该作都是一款不容错过的作品。

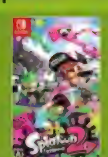
人物和场景建模全部高清化，完美呈现出了伊瓦利斯世界的独特魅力。双执照盘、过图存档、2 倍高速模式、平铺地图等进化极大地升高了游戏性，无论新老玩家都会沉迷于其中。**中文版同步发售对于广大中国玩家来说也是一大惊喜**，虽然个别技能的译名存在一些小瑕疵，但瑕不掩瑜仍是一款出色的中文化《FF》。

VG评论 COMMENTS

孤狼小晖 评《最终幻想XII 黄道纪元》
游戏中的职业很“最终幻想”，命令脚本式的战斗系统至今不过时。游戏深度很好，各种职业搭配也不错。SE 我把 PS2 时代欠你的钱还上了。

jnhm2008 评《最终幻想XII 黄道纪元》
游戏是好游戏，还是以国际版为基础重制，增加了 2 倍速，走路跑图鬼畜满满。玩过原作 PS2 版的对它是有感情的，那没玩过的呢？我想不一定能接受系统上一些稍显复杂的设定和在今天看来不合理的小细节，毕竟这是一碗十一年前的冷饭。

油彩军团2
Splatoon 2



NS

[27]

■Nintendo ■动作射击
■2017年7月21日 ■日版

游戏简介：本作是在 Wii U 上大火大卖的《油彩军团》续作，与前作相比，增加了新的武器、技能、特殊武器，还对之前的游戏平衡性做出了调整。另外新增了 PvE 的 Salmon Run 模式，让玩家在 PvP 之余也能与其他人共斗。

·枪战射击 ·体感 ·多人联机

优点：打法丰富多样 / 简单易上手 / 模式比前作更多
缺点：联机时不能换装备

乍看之下本作像是原作的资料篇，不仅是武器和设施，就连对战场地也直接照搬，但其实不然。每个武器的属性都经过了重做，而且装备技能、特殊武器的部分也经过了严格的删减和修改，令游戏平衡性更佳，老玩家玩起来必定十分有新意。虽然 PvP 模式有不少老场地，但这些场地都经过加料，玩久了不难发现可以玩出比以往更多的玩法。**新增的 Salmon Run 模式给了喜欢 PvE 的玩家一条出路，而且该模式的奖励报酬也很丰富**，各种各样的限时设计确实给人一种“打工”的味道。



▲新增的双枪有着独特的移动方式，既帅气又实用。

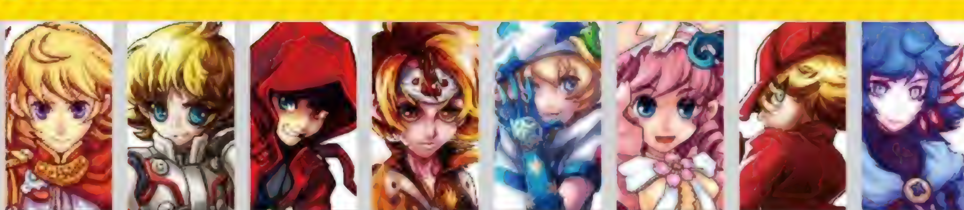
网络联机状况很不错，一旦连进了游戏玩起来相当顺畅。游戏玩法基本延续了前作，各种类的新增武器让打法更加丰富多彩。新增的 2 到 4 名玩家协力对抗强大敌人的 Salmon Run 模式非常有趣，高难度下各种突发事件和强力 BOSS 的出现让战斗变得非常刺激。之后还会陆续配信种种新内容，期待！

本作通过堪称完美的游戏内容，诠释了纯粹的游戏乐趣！单人模式充满了用心设计的关卡，每种武器都能带来不一样的闯关体验！Salmon Run 模式要求打法和团队配合，高难度下挑战十足！多人模式新增的武器道具更是带来了停不下来的游玩动力！仅有诸如对战后无法直接更换武器等细节设定让游戏体验略打折扣。

VG评论 COMMENTS

Crodes 评《油彩军团 2》
第一次玩这个系列，前作没玩过，手感不错，玩到停不下来。另外网络功能方面做得也很好，一次都没断过网。缺点就是让我玩太久了，玩到我眼睛都累了还停不下来。

一个努力的 col、 评《油彩军团 2》
本作给人的感觉就是“新”，新武器，新地图，新模式无一不是亮点。本作在添加大量新元素的同时，也保留了前作中的游戏模式，并以全新的姿态展现在玩家面前。在一代中本就以新颖有趣的游戏风格广受追捧，此次又凭借着 NS，将游戏质量提高到了新的高度。



纱迦 因为阴雨连绵，最近天天在家玩《舞力全开》。

乌冬 “《高达 VS》系列”忠实粉丝，已经做好掏钱买 DLC 的准备。

宇宙人 偶尔会开高达的萌豚游戏玩家。

余烬 “《最终幻想》系列”坚定的守护者，心目中的第一名是《FF9》

六等星 单纯觉得好玩而不看重剧本与设定，典型的 FF 伪饭玩家。

八重樱 终日思考着陆行鸟的“能好怎”的《FF》玩家。

昴星团 前作时间不低于 150 小时的萌新，目前一直在 C- 段里打滚。

水无月 对战射击苦手，但依然沉迷于涂地无法自拔

评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分 的游戏为“黄金珍藏”

24~26分 的游戏为“热血推荐”

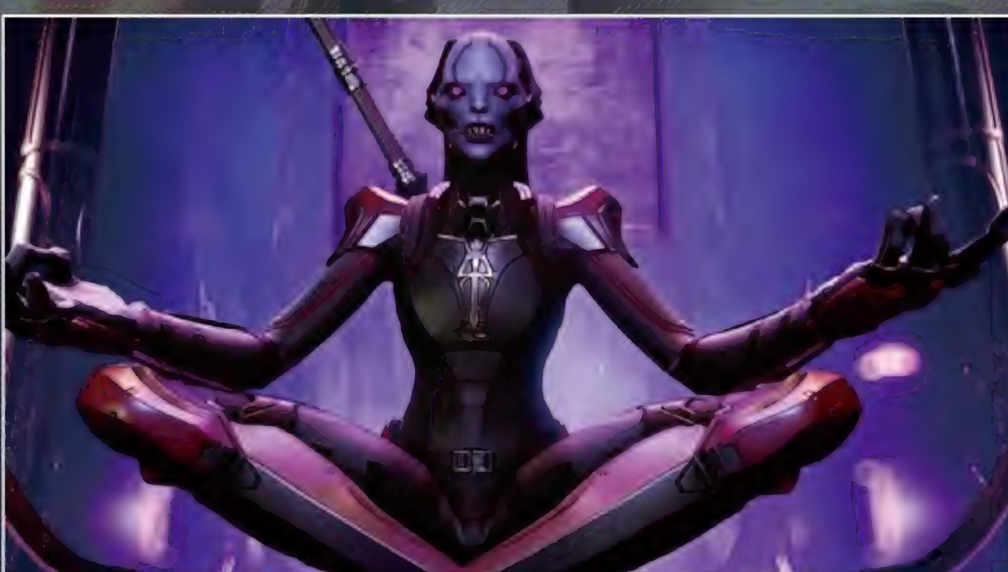


PS4 / XOne	
XCOM 2 天选者之战	2K Games
XCOM 2 War of The Chosen	策略 | 中文版
2017年8月29日 | 本地1人	无对应周边
售价为PS4/XOne：39.99美元	

文 三日月 美编 雷普利

Take Two 在 E3 上公布了《XCOM 2》的首个大型 DLC《天选者之战》。除了新敌人、新职业、新任务这种常规内容外，这次 DLC 还为我方士兵们设置了更多的自定义部分，玩家可以更加随心所欲地创造自己喜欢的角色。另外这次士兵和士兵之间还会有类似于好感度的设定，一同参与作战越多，士兵之间在战场上就会变得更加默契，战斗力也会提高。当然，和这些小修小补相比，各位指挥官们最关心的还是那些“常规内容”，那么接下来就看看外星人侵略者们这次又将会给我们带来什么样的麻烦吧。

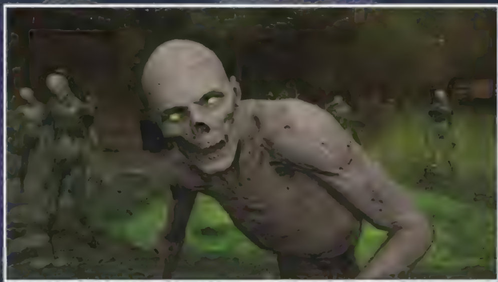
指挥官，这次你又变成目标了。



玩过本编的玩家应该还记得，在《XCOM 未知敌人》中，玩家扮演的指挥官在故事结束后就被外星人抓走并接受了改造，直到《XCOM2》的序章才被玩家的得力助手总长救走并继续带领 XCOM 反抗外星人的入侵。

在这次的 DLC 中，外星人不甘心放走指挥官这个“人才”，除了继续搜索并消灭 XCOM 外，这次外星人的首领“长者”派出了他们手下最强力的士兵：天选者。这些天选者的目的只有一个：不惜一切代价俘虏指挥官。

除了天选者外，本作的敌人阵容中还加入了失魂者、幽灵、变种人净化者以及变种人祭师。


▲失魂者

失魂者其实就是“丧尸”，这种敌人虽然数量多，但都不堪一击。玩家只要击毙一个就能获得连续行动，只要弹药够，一回合清理一堆不在话下。然而玩家如果不好好计算好弹药的剩余量以及士兵的站位，闻声而来的“尸群”会瞬间把玩家手下的士兵吞没。

其他敌人方面，幽灵可以创造 XCOM 士兵的黑暗复制品；而变种人净化者则擅长使用爆炸性武器，他们还携带着一把威力巨大的喷火器；变种人祭师则是变种人版的“灵能士兵”，和我们的灵能士兵一样都是后天改造出来的产物。

刺客



顾名思义，这种天选者擅长隐藏自己的踪影并利用手中的太刀迅速靠近并攻击我方士兵。除了太刀外，他们还会利用一种类似于人类霰弹枪的武器来对我方进行中距离攻击。另外他还能用手上的太刀对一定范围的我方发动范围攻击，攻击范围内的我方会陷入眩晕状态。



术士

在之前的战斗中，各位指挥官们想必已经见识过灵能的厉害。而和之前我们在战场上那些只会使用一两个灵能的“杂兵”以及我方那些后天改造出来的“山寨货”相比，天选者中术士的灵能才算是真正意义上的大杀器。他除了能发动对我方群体造成附带异常状态的攻击以外，还会在战场上召唤“亡灵”来帮助自己战斗。



猎人

顾名思义，猎人相当擅长和玩家拉开距离并使用他的特制狙击枪攻击玩家。因此和其他两位天选者不同，玩家要想更有效地对付他，除了要有相应的火力以外，还需要想出快速接近他的办法。顺便一提，他的配音是玩家们熟悉的 Nolan North。

不断进化的天选者

就如上文所说的那样，天选者是为了俘虏指挥官而存在的，因此他们在战场上并不倾向于立即杀死玩家的士兵，而是会选择击晕他们然后进行拷问或者直接抓回去。如果玩家不幸让他们得逞的话，玩家就必须迅速地在他们得到情报之前把士兵救出，要不然天选者就会慢慢确定指挥官的位置，接下来不光是指挥官，甚至连母舰复仇者号也会一并陷入危险。

和其他敌人相比，天选者最大的区别是他们会根据玩家的战斗方式来改变自身的能力，同时他们也会根据战况的变化而选择撤退而不是和玩家死拼到底。举个例子，死神在上次的战斗中被玩家的近身攻击击退，那么下次玩家再次遇到他的时候，他可能就会获得“格斗攻击伤害免疫”的特殊能力，但与之相对应的是，他还会增加一个弱点，玩家需要不停切换自己的战术才能更好地对付天选者。

新势力 新盟友

光靠之前的XCOM士兵，对付天选者想必有点力不从心。幸好的是，XCOM并不是地球上惟一一支抵抗军，总长找到了三个全新的盟友。坏消息是，他们之间互不信任，他们甚至连XCOM都不信任，但好消息是，他们和你一样讨厌外星人，并且在对付天选者方面，他们都相当有一套。

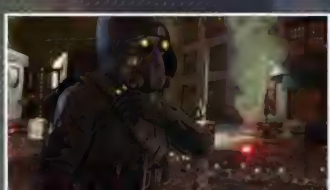
死神

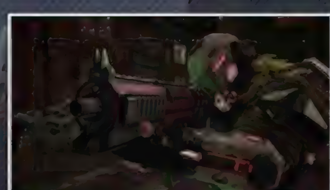
说出来你可能不信，死神这个组织和外星人对抗的时间几乎和XCOM一样长。不同的是，XCOM是一个国际部队，队伍成员多由各国精英组成，而死神则刚好相反，他们都是一群“乌合之众”，不被社会以及政府所承认。

长期的敌后游击使得他们相当擅长潜入渗透，和XCOM那群开一枪就立即暴露的菜鸟不同，他们拥有即便开枪也不会立即暴露行踪的特殊能力。另外他们还装备着维克托步枪以及阔剑地雷，前者是一把威力巨大的远距离武器，后者则能安置在地面或者敌人身上的强力炸药。



▲擅长隐匿的死神相当擅长对付刺客。





散兵

在本编中和玩家处处对抗的变种人士兵实际上原来也是人类，无论是处于自愿还是被迫，他们被改造成了变种人并植入了芯片使其不能反抗外星人。不过百密一疏，他们中的一部分找到了移除芯片的方法。虽然付出的代价也相当之大，但他们还是忍受了下来，并将其变成了自己反抗外星人的动力。

散兵非常擅长使用钩爪，虽然钩爪并不是什么新玩意，但散兵们简直可以算是钩爪界的行家。他们除了能利用钩爪攀岩走壁外，还可以利用钩爪把敌人从掩体拉出来，甚至连钩爪本身，在散兵的手中也变成了近战的力气。

而在经过训练后，他们还能利用自己的特制步枪在一回合攻击两次，另外他们的一些特殊技能还能增加自己的行动点数。无论是散兵攻击抑或是敌人移动，都可以转化成散兵自己的行动点数。一个人就是一支军队，用来形容散兵是最适合不过了。



▲散兵的钩爪可以让他快速移动，因此他也成为对付猎人的不二人选。

圣殿骑士



■以灵能对付灵能，圣殿骑士无疑是你对付术士的最佳人选。

他们是XCOM最初一批灵能士兵，在XCOM战败后，他们隐蔽了起来并开始继续钻研自己的灵能。最后他们成功了，他们找到一种特殊的方法把自己的灵能实体化成武器并应用在战场上，而全新的“专注”能力则使得他们的灵能更上一层楼。

和我方的灵能士兵相比，他们最大的不同就是“专注”能力。他们在战场上每利用自己的灵能刀刃杀死一个敌人，他们就能获得一点“专注点”。他们的灵能都需要消耗专注点，而根据消耗点数的不同，灵能的威力也会发生变化。例如消耗一个专注点发动的闪电只是单体攻击，但消耗三点后就能变成范围攻击。专注点除了能用于发动灵能外，它们本身就能增加圣殿骑士的战斗能力。是保留专注点以提高其本身的战斗力，还是消耗专注点来发动强力的灵能攻击，这将是各位指挥官所需要考虑的问题。



巨影都市		BNEI	PS4
巨影都市		动作冒险	日文版
2017年10月19日	本地1人	无对应周边	
售价为8856日元			

文 秋沙雨 美编 01

由BNEI和Granzella合作开发的《巨影都市》算得上是“细水长流”，和上一轮积极的宣传期相隔了将近一年后再公布情报，这一年里这部作品产生了不少变化，例如游戏平台从PS4/PSV双平台变成PS4独占，并且追加新的“巨人”和“巨怪”，来体会一下当巨大的英雄和巨大的敌人战斗时的一般人是如何在这混乱的战场里生存下来的。在这个游戏里玩家们不仅要面对身材高大的“巨影”，还要警惕那些在利用这次灾难在暗中活跃的势力们。

主角



三崎健 声优：佐藤拓也

住在将会成为故事舞台的城市里的青年，是这个故事的男性主角。在某个下雨的夜晚，当他目击到了不可思议的闪光之后就开始遇到各种各样的巨影。当他正朝着和重要的人约好见面的公园走去时，突然出现的巨大影子开始破坏这个城市。他为了救出在公园一直等着自己的女性，开始奔向被巨大影子蹂躏得一塌糊涂的地区。





松原美晴 声优：明坂聪美

住在将会成为故事舞台的城市里的青年，是这个故事的女性主角。当她目击到了不可思议的闪光之后就开始遇到各种各样的巨影。她在被巨影的威胁所笼罩着的这座城市里遇到了各种各样的人，有寻求帮助的人，有伸出援助之手的人，也有想要利用这场混乱来生事的人，甚至还有打算夺取她性命的人……！她被卷入到由于巨影带来的影响而陷入到极限状态的人们思绪的漩涡中，她在当中前进着，挣扎着活下去。



关于主角的选择

在游戏里，玩家可以根据自己的喜好来选择男性主角或者女性主角开始游戏。

开始游戏时还能更改主角的姓名、职业（商业人士、学生等）、初期服装和发型等等。性别、姓名和职业无法在进行游戏时更改，但是服装和发型可以在游戏里进行更换。



其他登场角色

香野雪 声优：上田丽奈

在巨影出现的时候和主角约好在公园见面的年轻女性，她是本作的女主角。她将会和主角一起在巨影们的威胁中想办法活下去。雪有些胆小，在巨影们所引起的前所未有的异变里，她对主角寄予着强烈的信任。平时的她性格有些慵懒，而且对任何人都十分温柔，无法抛下有困难的人不管。

根据玩家的选择可以改变她的初期服装与发型，在游戏期间也可以进行更改。玩家可以选择雪与主角的关系，既可以让她成为主角的贴心朋友，也可以让她成为主角正在交往的恋人。

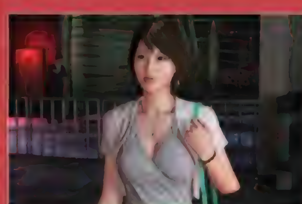




柏木莉莎 声优：甲斐田裕子

主要针对社会问题和非主流亚文化进行取材并向新闻网站投稿的新闻记者。在被卷入到巨影所引起的异变中时与主角等人相遇。莉莎是一位头脑清醒的行动派，很懂得顾及周围的人，对周围的人也十分温柔。偶尔还会将主角等人从危机中救出来。认识身为网络新闻作者的大家，但是对他的自我中心主义与肮脏的金钱来源十分蔑视。





武藤克广 声优：奈良徹



柴田的部下，以前原本是一个拳击手，粗暴而擅长打架，但是不擅长动脑子。由于身体素质优秀而在柴田手下进行一些见不得光的工作，根据需要甚至会进行暗杀工作。武藤和柴田一样，在本作里执着地打算把主角灭口。他是一个永远不会让人知道下一步会做出什么事的恐怖男人。

大家秀靖 声优：竹内良太

为了特大独家报道而追踪着巨影的网络新闻作者，为人有些粗鲁，看起来就是个和他扯上关系的话就没好果子吃的男人。平时一直给网站投稿新闻，他所经手的新闻类型是非主流亚文化和八卦新闻，偶尔也会揭露一些企业和政府的不正当行径。对金钱非常执着，为了获得独家报道而不惜让自己身陷危险，同时也会利用起自己身边的任何人。他认为主角和巨影的出现有着一些什么因果联系在其中。





柴田亮二 声优：河合みのる



打算杀死主角的男人。一眼看过去的话只会认为他是一个上班族，但是在他的眼神里含带有经历过地下社会里各种修罗场的凌厉，是一个冷酷又狠心的男性。主角由于目击到他进行地下交易的现场而开始被柴田盯上，柴田打算将主角灭口。

山村美穗 声优：许绫香

把香野雪误认为是自己姐姐的年幼少女。在迷路的时候与主角等人相遇，在见面时把香野雪当做是自己的姐姐来对待。主角和香野雪决定把她带到亲人的身边，在前进途中美穗经常被主角背着闯过一次次的危机。





山村伸治 声优：相马康一

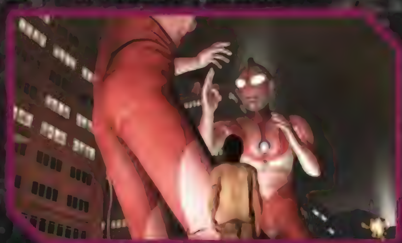
美穗的父亲，在几天前的交通事故里身负重伤而入院。虽然对喜欢姐姐的美穗感到十分心疼，但是在入院的这些日子里他也只能一直过着无能为力的日子。主角带着美穗最终来到了山村伸治所在的医院，在那里，他见到了和主角同行的香野雪。

突然降临的巨影

●光之巨人

登场巨影：奥特曼、假奥特曼、扎拉布星人

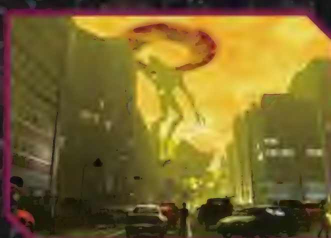
它们是突然出现在城市里的 2 个“巨人”。其中一人破坏高楼大厦，让都市被灾难的火焰包围，另一人与光明一起出现在城市里，为了保护城市和人们而战斗。倒映在主角眼中的是有着压倒性魄力的巨人之战。活生生的巨大威胁们正在袭击着人们，巨人的一举一动对于人们来说都有着巨大的危险。在两个光之巨人战斗的最后，袭击人类的巨人终于露出了它的真面目，没错，它就是扎拉布星人！扎拉布星人把自己伪装成“假奥特曼”，想要让人们误会光之巨人——奥特曼就是地球的敌人。在两人的战斗中奥特曼一时间被扎拉布星人击退了，暂时击败了对手的扎拉布星人开始继续破坏城市，在这压倒性的破坏力面前，人们无法进行抵抗，而扎拉布星人一边破坏城市的同时一边紧追着主角和女主角不放，发起了猛烈的进攻。



●泛用人型决战兵器

登场巨影：EVA 初号机、第 4 使徒

出现在主角们面前的全新巨影，那便是威胁着人类的第 4 使徒，对使徒发起攻击的战斗机们接二连三地因使徒的猛攻而坠毁。在这个时候，EVA 初号机出现在地面上，它手持加特林机关炮，和第 4 使徒进行对峙。但是 EVA 初号机接连不断发射的炮弹并未伤到展开了 AT 力场的使徒分毫。EVA 初号机因为攻击手段无法造成任何效果，它被第 4 使徒步步逼退，最终头部受到了重创。然而就当人们认为初号机已经停止运作的时候，它发出了野兽般的咆哮声，再次站了起来，并且向使徒展开着进攻。



●Labor

登场巨影：英格拉姆 1 号机、格劳维亚、烈火克星



由于可疑男子们的暗中活跃而发生了 Labor 犯罪！这让高层大厦被迫暴露在威胁之中，为了进行援救活动而排出了化学消防 Labor，但是还是有很多人被遗留在了大厦内部。就在主角等人被卷入危机的时候，窗口的玻璃突然破碎，出现在他们面前的是特车二课第 2 小队的 Labor“英格拉姆 1 号机”。主角和女主角两人带着在高层大厦里遇到的少女山村美穗一起接受了英格拉姆 1 号机的救援。警视厅警备部特车二课第 2 小队活跃于镇压 Labor 的犯罪活动中，在高层大厦的顶层里，由可疑人物驾驶着的重 Labor“格劳维亚”正在进行着破坏活动，这也导致了高层大厦陷入危险，为了防止危害面积继续扩大，消防 Labor“烈火克星”开始在各处展开救援活动。

●怪兽王

登场巨影：哥斯拉、王者基多拉

就在主角等人朝着目的地的大厦前行的时候，2 个巨大的影子逼近了夜幕下的城市，激光的扫射让大厦被火焰包围了，2 只巨大怪兽的咆哮仿佛要将陷入混乱的城市给撕裂开来。



为了达成目的，主角等人不得不在不断下沉的城市里继续前进。他们坐上了探索船之后，出现在他们面前的是从水中出现的“怪兽王”哥斯拉。哥斯拉与人类相遇，它巨大的身躯动作起来，就让无计可施的船只不停晃动，搭载在船上的集装箱四处飞落，港口铁塔由于冲击而折断，主角等人也不得不开始逃离这里。巨大怪兽之间的战斗，一拳一脚所带来的冲击甚至使得大厦为止颤抖，让诸多窗户玻璃因此震碎。

●飞来的大怪兽

登场巨影：加美拉、雷基欧草体、士兵雷吉翁

为了逃离地面上的危险，主角和女主角逃到了地铁里，但是地铁响起了紧急通知并突然停止了运行，这回主角等人又不得不为了离开地下回到地上而摸着黑，与一起被困在地下的其他乘客们一起在地铁里前进，这时候出现在他们面前的是未曾见过的异形怪物。在地面的高楼上有着植物形状的巨大草体——雷基欧草体在让自己的根部生长着，在地下，士兵雷吉翁的突然出现在主角们面前，并且开始袭击人们。就在探索出口的行动陷入恐慌时，巨大的怪兽从空中飞了下来。那便是加美拉，而加美拉不会原谅这些地球的敌人，为了对抗这来自宇宙的怪物，大怪兽加美拉从太空降临到了城市里。主角拿着手电筒，与女主角一起在漆黑的地铁里缓缓前行，诸多的士兵雷吉翁潜伏在黑暗之中，而雷基欧草体延伸到地下的根部也成为了阻挡主角等人前行的一大阻碍。



特典与限定版



●早期购入特典

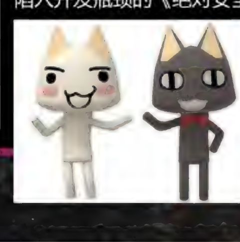
及时购买本作的实体版或者数字版的话就能够获得《绝体绝命都市》初代作主角“须藤真幸 & 相泽真理”和《绝体绝命都市 2》主角“筱原一弥 & 藤宫春香”的换装 DLC。

●Lalabit 限定版

Lalabit 限定版是本作惟一的限定版，售价 12800 日元（含税）。除了游戏本体之外的特典内容包括：特制 T 恤、特别服装 DLC（男性主角为《职业棒球》的皮诺，女性主角为《夏日课堂》的宫本光）、附带《巨影都市》主题曲播放编码的巨大徽章。

●数字版独家特典

2017 年 7 月 6 日 ~ 2017 年 11 月 15 日期间，在 PS 商店里预订或者是在发售后购买本作的数字版就能够解锁“在巨影都市里登场的多罗 & 库罗特别联动活动”剧情 DLC，在剧情里玩家要帮助多罗和库罗一起将陷入开发瓶颈的《绝对安全都市 2》进行质量提升。通关这个剧情之后玩家就能够获得主角专用的联动服装。



突破**重力限制**的战斗！

GRAVITY-DEFYING-COMBAT

PS4

破法者		Nexon	
LawBreakers		主视角射击	美版
2017年8月8日	多人在线	无对应周边	
售价为29.99美元			



文 稀饭 美编 雷普利

高速、血腥、酷炫、刺激。

还有完全以立体战斗为核心的作战方式。

这就是《**破法者**》，一款很有可能再次重新定义第一人称射击游戏战斗理念的作品。

而在它的背后，则是有着一位游戏开发大师的身影。



大师之作

●隐退

从《战争机器 3》结束到《破法者》诞生，中间经历了足足 6 年。

这也是作为两部作品制作人的 Cliff B 那传奇的创业历程中的一部分，这位开发了“《战争机器》三部曲”的传奇制作人在完成了《战争机器 3》后，选择离开服务了整整 20 年的老东家 Epic，退休了一段时间，在接近两年的时间里离开了玩家们的视线。



▲还在开发《战争机器》时期的Cliff B，当年的他还是显得颇有点年轻气盛。

•出山

2014 年，Cliff B 宣布重出江湖，创办了自己的工作室 ：Boss Key Productions。

而当时他们公布的工作第一款作品，是代号为“蓝闪电”（BlueStreak）的竞技射击游戏，专注于 PC 平台，而且还会采用免费游戏的方式发布 看来是在向当年就已经大红大紫的《英雄联盟》和《刀塔 2》等 MOBA 类作品的运营方式靠拢。

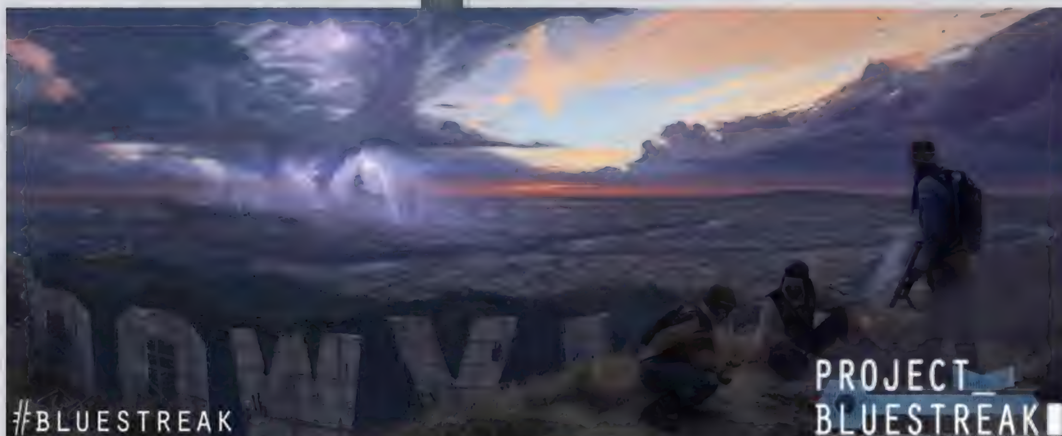
•定名

在一年后，Cliff B 宣布他为这款作品找到了发行商，那就是在 PC 平台在线游戏发行领域有着优异表现的 Nexon，进一步证明了这款当时已经公布正式名称为《破法者》的作品会走专注于 PC 平台的路线。

但他们却抛弃了一开始定下的免费游戏策略，改成了收费路线，考虑到彼时《守望先锋》已经展现出了大红大紫的潜质，不排除 Boss Key Productions 是在其身上看到了继续做收费游戏的可能性。

在公布正式游戏名称的同一年，《破法者》先是在 PAX East 游戏展会上公开了试玩，随后还开始了长时间的 Alpha 和 Beta 测试，一步步对游戏进行打磨。

而如今，随着游戏离发售日逐渐靠近，我们也终于得以一窥这款大师之作的全貌。



▲当年公布的“蓝闪电”概念原画，让玩家纷纷猜测这是个末日题材的冒险游戏，但其实这是在描绘经过地震之后地形与重力环境产生剧烈变化的洛杉矶。



▲《破法者》在2016年PAX East展上的展台，可以看得出来人气颇高。

破除规则

•抗拒重力

欢迎来到未来的美国，但你们恐怕无法再认出这个国家，在一场名为“天崩地裂”（The Shattering）的全球性大地震之后，这个国家不但面目全非，而且就连重力环境发生了巨大的变化。

你或许曾听到过这个游戏当中场景的名称 ：圣莫妮卡，大峡谷还有内华达山脉，但现在他们早已在科技和地形变化的影响下变成了另外一幅模样，而这些地形当中并不缺乏能够让玩家浮空或是高速移动的手段，足以让玩家们突破重力的限制，在高空和建筑之间展开的令人血脉贲张的厮杀。

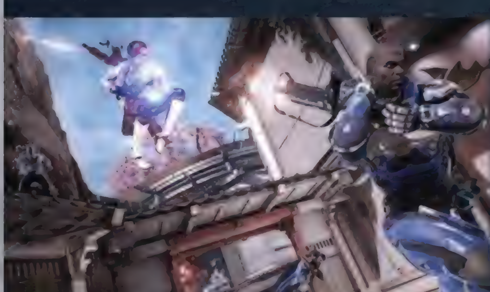


▶ 无重力步行街（Promenade）这张地图描绘的就是在天崩地裂之后重建起来的圣莫妮卡，其地图中央区域是一个有无重力环境的步行街，也是玩家们的主要厮杀地点。

•技巧为重

在作为《战争机器》制作人时，Cliff B 就特别强调玩家在战斗中技巧的重要性，这个系列独特的上弹机制（上弹时需要在特定时机按下按键才能快速或是完美上弹，时机不对就会卡弹，又或是只能等进度条慢慢走完来上弹）就是一个标志。

而在《破法者》当中，技巧被放大到了惊人的地步。这个游戏中不少角色都有着极高的移动速度和在空中移动的手段，而场景当中的重力异常环境更是给予了他们在高空 360 度移动的手段，所以在战斗时玩家的反应和战斗手法会在瞬间决定自己角色的生死。另外游戏甚至给了那些战斗直觉发达的玩家一种新的酷炫操作 ：游戏中的部分角色可以把武器直接对准身后盲射，期间玩家视角并不会转到背后，但如果玩家射击时机抓得够准，就可以在不回头的情况下直接杀死追击自己的敌人。



▲不要以为绕到对手背后就是胜利，你说不定正撞在了枪口上。



个性英雄

这是一个强调玩家操纵角色个性的时代，无数MOBA游戏和随之衍生的竞技型作品已经数不胜数。

从这个角度来说，《破法者》在个性的程度上可能比其他同类作品还要更胜一筹——甚至可能是有点个性过头了。

和某种程度上的同类型作品《守望先锋》比起来，《破法者》的人设并没有那么宜人，在造型上都偏向于欧美地区审美中的酷，而且风格也偏真实，但相信大家在感受到游戏本身的魅力后，也会能接受其美术风格中的个性一面吧。

不过和一般的以角色为核心的游戏比起来，《破法者》按照游戏的标题，把角色分为了“执法者”（Law）和“破法者”（Breakers）两方，所以除了角色，游戏当中还有职业这个设定，两个阵营当中都会有和职业对应的角色。

就目前看来，除了角色外观和背景设定有差异，同一个职业的角色在性能上是差不多的，所以玩家们也无需担心因为被分到了某一边的阵营而碰到只能用自己不擅长的角色的情况。



▲因为阵营两方都有职业相同的角色，所以在对抗时免不了会有“同职操戈”的情况。

刺客 ASSASSIN

非常高手向的职业，主要武器是两把能够近距离攻击的电弧刀，不过刺客可以在使用这把武器时发射出钩爪，把自己迅速拉向击中的目标，又或是用其在场景中进行摆荡，

除此之外，刺客也有带连射和蓄力两个模式的能量霰弹枪，能够给予刺客一定程度的远程攻击能力，只是其子弹飞行速度偏慢，在中距离时命中率便会开始下降。

同时刺客还能够放出在击中地点击飞敌人的气流冲击波，这招还能打飞敌人射来的飞弹，另外刺客也可以进行短途的突进，用于快速靠近敌人。

但是刺客的真正杀招是名为狂怒的技能，可以在发动时打出一次高伤害的冲刺砍击，之后处于一段时间的狂怒状态，不但攻击威力提升，还可以穿过墙壁看到敌人。



▲刺客的劣势是远程攻击手段较少，一旦被正面发现就必须迎着枪林弹雨来和敌人战斗。

幽灵 WRAITH

中级向的职业，混合了近战和远程攻击，一手持冲锋枪一手持匕首，让人想起斯内克和山姆·费舍尔这样的传奇特工。不过他的远程武器在连射时散射度很高，只适合中距离短连射，或是在近身时爆发式连射，然后用匕首发动近战攻击了结对方。这个职业还可以灵活地进行前方滑铲或是快速后退，并且能够在空中进行二段甚至是三段跳，所以在灵敏度上一点也不输给刺客。

另外，这个职业还有类似于《COD》里双刀风格的技能，把匕首远距离射向敌人，然后通过用冲锋枪射击匕刃来将其引爆以杀伤敌人。至于幽灵的大招，则是放出一道迟缓冲击波，被打中的敌人无论是移动速度还是射击速度都会下降，在团体战斗时会有奇效。



▲除了空中三段跳，幽灵甚至还可以靠着墙壁发动三角跳，所以这个职业之间的内战会是一场枪法和敏捷身手间的较量。

强击手 ENFORCER

这是对传统FPS玩家最友好的职业，主武器是能远能近的突击步枪，远程有连射，近战可以变成半自动连发模式。副武器是电能霰弹手枪，近身时威力不俗。同时这个职业可以用加速力场进行快速奔跑（持续期间射击、上弹和换枪速度也会加快），投掷能够在爆炸后封锁敌人技能的电击手雷。

另外记得注意这个职业的大招，强击手可以用飞弹发射器锁定敌人，然后用三连射的飞弹迅速杀死对方。



▲在特定的模式中，攻击手段多样化的强击手（右二）会是队伍里的中坚力量。

神枪手 GUNSLINGER

手持双枪的单体杀伤强化型职业，适合枪法过人的玩家，因为其主武器是一把半自动三连射的冲锋枪，射击准度颇高，副武器则是大威力的手炮，中距离射击打身体也可以两枪就放倒大部分敌人，还能够在蓄力后射出威力更大的攻击。神枪手还能够进行短距离传送，如果传送点被近距离阻挡，还会被反弹浮空，以保持机动性。另外神枪手可以投掷探测匕首，射到地面上可以探测到一定范围内的敌人，如果射到敌人身上则可以让其短时间内被追踪。至于其终极技能，是让两手的枪直接进入强化模式，然后就可以在短时间内射出一阵枪林弹雨，轰杀任何被卷进去的敌人。



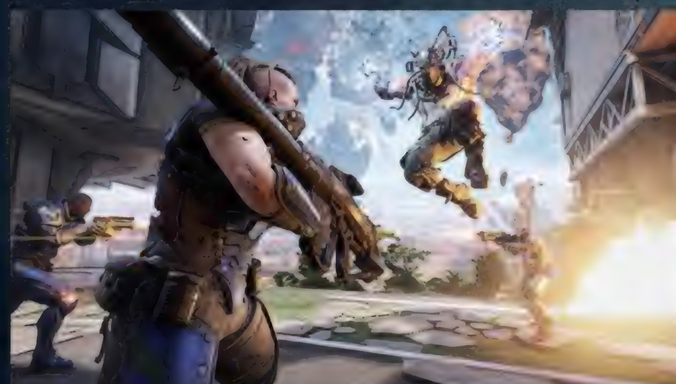
▲神枪手没有举枪瞄准的设定，所以同职业之间的内战就是考验双方枪法的时刻。

泰坦 TITAN

应该是对新手玩家最友好的职业，因为主武器和副武器都是注重范围伤害，不太考验枪法。前者是火箭炮，可以轰炸击中的目标地点，另外玩家还可以通过背后盲射的方式利用发射火箭炮的后坐力进行火箭跳。后者是电击枪，不但可以持续伤害被击中的敌人，电弧还会链射到附近的敌人身上，造成多重杀伤。

但虽然使用的都是重武器，泰坦也并非完全没有移动手段，使用这个职业的玩家可以发动前跳后的砸地攻击，同时达到接近敌人和范围杀伤的目的。而如果觉得敌人太灵活，泰坦也可以在任何场景表面放置中子地雷，在被触发后可以减缓敌人的移动速度。

至于泰坦的大杀招，那就是直接进入狂战士状态，生命值上升，体型变大，还可以直接对敌人释放持续的电击，适合在混战时用于清场。



▲泰坦（左二）对泰坦（右二），一场重火力之间的对决。

先锋 VANGUARD

对擅长在战场上快速转移突进的玩家来说，先锋是最适合的职业，因为其自带能够飞行的喷射器，而且主武器是随着射击而精度逐渐提高的小型加特林，选好位置在高空降下的子弹风暴可以瞬间撕碎敌人，更别提先锋还可以通过突进后用左手对敌人发出强力脉冲来发动致命一击。

另外先锋还可以投掷手雷，而其大招则是在浮空之后迅速冲向敌人，产生强大的冲撞伤害。

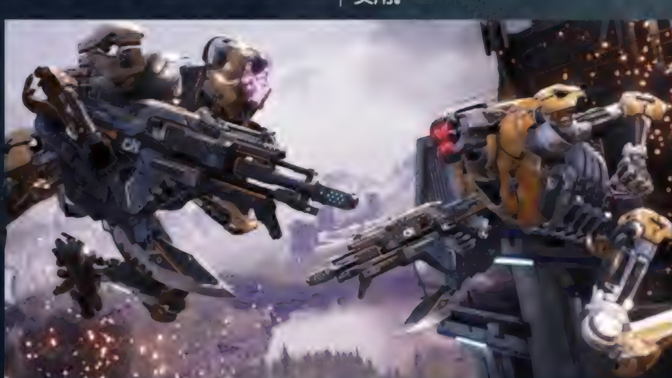


◀先锋（左一）的左手脉冲射击又快又狠，是其最主要的击杀手段。

主宰 JUGGERNAUT

这个偏向于坦克风格的职业卖点自然是高于其他职业的抗打击能力，但作为代价，主宰的武器只擅长在中近距离作战，例如主武器是一把射击手感类似于泵动霰弹枪的异种枪械，近身射击时威力极大，副武器则是用这把枪下方可伸缩的剑刃直接刺击面前的敌人。

主宰能够像是主流 FPS 游戏里的角色那样进入快速奔跑状态，而且在这个状态下碰到敌人还会产生撞击效果，击飞对方。另外主宰还可以在瞄准的地方创造一堵短时间存在的实体投影墙，能够阻挡敌人的攻击和他们的移动路径。当然，要说到最有主宰特色的技能，自然是其大招装甲协议，可以在发动后于身周发出 EMP 封锁敌人的技能，并且在短时间内穿上强化的护甲，大幅度降低受到的伤害，无论是保命还是用来强行推进都非常实用。

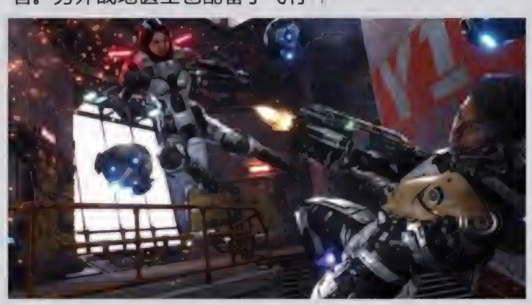


◀无论是执法者还是破法者的主宰都是机器人，有着远超人类的抗打击能力。

战地医生 BATTLE MEDIC

一个听起来偏向后援和辅助的职业，但实际上战地医生的主武器是一把能量榴弹炮，有着不错的攻击威力和范围，副武器则是一把半自动四连射的能量手枪，在不射击的时候可以渐渐回满能量，无需上弹。当然，除此之外，战地医生的技能还是以辅助为主，这个职业有两个治疗无人机，冷却时间分开计算，所以可以分派到不同队友身上治疗其受到的伤害。另外战地医生也配备了飞行背包，不过马力没有先锋那么夸张，只是能够让战地医生进入加快移动速度的悬浮模式，并进行短暂的浮空飞行。

而如果战况极端恶劣，战地医生还可以用终极技能开启一个防御矩阵，不但会产生一个推走附近所有敌人的防护罩，而且还可以抵挡敌人射过来的子弹，用得好说不定可以瞬间扳回局面。



◀虽然有着治疗能力，但是战地医生本身的火力也不容小视。

文 水无月 美编 咕噜



真·三国无双 8		PS4 Koei Tecmo
真·三国无双 8		动作 | 日版
发售日未定	游戏人数未定	对应周边未定
售价未定		

《真·三国无双 8》最近又公布了不少新消息，最引人注目的自然是来自魏势力的新参战武将——历史上以公正严明而为人所知的满宠了。这样算上周仓，魏蜀吴都已经有了各自的新角色，不知道晋势力和他势力又会有什么新角色出场呢？总之还是让我们先来看一看本次的新情报吧。

新角色



微笑之策士

满宠（字：伯宁）

CV：青木崇

得意武器：射刃枪

魏国的智将，在许多防卫战中巧妙地运用计略以及陷阱，做出了诸多贡献。有着出色的口才，曾劝说旧识徐晃出仕曹操之下，其得意武器为“射刃枪”。



天下最速之大力士侍从

周仓

CV：泽城千春

原为黄巾党张宝的部下，后于卧牛山落草为寇时，与敬慕已久的关羽相遇而成为其侍从，据说其飞毛腿速度可比拟一日千里的赤兔马。力大善泳，在关羽账下做出了颇多贡献。作为《真·三国无双 8》最早公布的新角色，周仓在 3 月份发售的《无双全明星》中已经先行出战，在 UCG419 中我们也为大家介绍了他的生平。而本次周仓在《真·三国无双 8》中的正式人设图也得以公开（和《无双全明星》略有不同），其得意武器是以“双手持握发动行云流水般强力斩击”的“大铡刀”，能够依靠攻速和连击来弥补射程的不足。



历史生平 ：山阳昌邑人，18 岁时就出任郡中督邮，曹操占领兖州后，满宠出仕曹操，并在曹操挟天子迁都许昌后，被任命为许县县令，掌管司法，以执法公正严厉而深得曹操信任。在关羽北伐期间协助曹仁力拒关羽，坚守樊城。后长期驻防于合肥一带抵御吴军的进攻，立下了诸多战功，最后官拜太尉。满宠先后效忠曹操、曹丕、曹叡、曹芳四代君主，和司马懿、蒋济等人并列为曹魏四朝元老。



丰富的游戏场景

《真·三国无双 8》的游戏舞台采用了开放世界设计，在 UCG419 期中已经为大家展示了诸多风格迥异的游戏场景，而本次官方又公开了不少新的场景，包括"万里长城"这样的名胜古迹也包括在其中，看来本作的舞台真是非常庞大啊。



成都附近的竹林



成都北部的杉林



万里长城

都市

《真·三国无双 8》中登场的都市都将以三国时代的主要都市作为原型，位于中国大地各处的大城市也是游戏流程开展的核心。



建宁

位于中国大地南部的蛮荒之地，突如其来映入眼帘的建筑物，塑造出了一种浓浓的异国风情。



广宗

位于河北地区的广宗是黄巾党的盘踞之地，在贫瘠土地上所建造的巨大建筑物，象征着黄巾党势力的如日中天。



新野

位于荆州地区内的小城，刘备投奔刘表时曾蛰伏于此，并作为抵抗曹操南征的桥头堡而和曹操军激战。

旧角色



崇武的公主

孙尚香

CV：宇和川惠美

孙坚的女儿，也是孙权的妹妹。个性开朗且充满活力，性格争强好胜，不愿服输。非常擅长武艺，在战场上总是身先士卒，同时也有着过人的美貌，有着"弓腰姬"的别名。

年轻的智勇之炎

陆逊（字：伯言）

CV：野岛健儿

凡事深思熟虑，以诚实为宗旨的清廉将领，与吕蒙合作击破关羽，成功夺回了荆州。并于夷陵之战中以大都督身分指挥吴军，以火计击破刘备率领的蜀国大军。有着如少年般的活力与机智的聪明头脑。本作中陆逊的人设又回归到了《真·三国无双 3》及《真·三国无双 4》时的戴帽子的形象，老玩家们有没有觉得非常怀念呢？

最强的鬼神

吕布（字：奉先）

CV：稻田徹

武艺高超，擅长弓马术的猛将，胯下坐骑乃是名马"赤兔"，在战场上如同鬼神一般的存在，世人赞曰："人中吕布，马中赤兔"。将力量视作最大的价值，是一位凭借自身对武艺的自信，无视社会伦理的硬汉。

与动物的邂逅

本作在开放世界的探索中还会碰上各种动物并发生各种各样的事件。比如和虎与狼的遭遇：在向目的地的移动中，如虎狼一类的凶猛动物会对进入他们势力范围的玩家进行攻击，玩家将面临被迫做出与之战斗或是逃跑的选择。还有和熊猫的遭遇：在竹林中也会碰到熊猫，熊猫并不会和玩家发生战斗，或许还会发生什么好事。









猛虎之魂

孙坚（字：文台）

CV：德山靖彦

是战国时代兵法家孙子的后裔，以沉稳廉洁而知名的孙氏一族之长。有着多样的面貌，既是一位聪明的君主也是勇猛的将领，在子女面前更是一位温柔的父亲。在讨伐水贼一举成名后，参与黄巾讨伐，之后被封为长沙太守。在反董卓联合军中担任先锋，并且第一个杀入了洛阳。

苍紫霸道

曹操（字：孟德）

CV：岸野幸正

被评价为“乱世之奸雄”的人物，之后成为魏王。有着出色的判断力与决断力，在讨伐黄巾党的战役中初露头角，之后在混乱的中原逐步稳固自己的地盘，构筑起了强大魏国的基盘，是一位信奉合理主义的野心家。时而会表现出其让周围陷入恐怖的残酷一面。同时著有不少兵法书，喜好吟诗，是一位通晓文武的全才。

雄壮威武的虎子

孙权（字：仲谋）

CV：菅沼久义

孙坚的次子，也是孙策的弟弟，被孙策评价为有治国之才。虽然起初他对于自己的能力和行动有些缺乏自信，但很快成长为一名英明的君主。

全部一新，崭新的无双游戏！

高度自由的玩法

本作的攻略方式可谓随心所欲，在荒郊野外会有着大量任务，玩家们能够自由地进行任务以达成最终目标，且完成相应任务后还会影响其他任务的发生，同时也会影响游戏流程的攻略难度。

以“新野城攻略”这一主线流程任务为例，玩家可以选择“单骑杀入城内发动奇袭”、“保护冲车正面突破城门”、“袭击敌人运输队并阻止援军”或是“从高处越过城墙潜入城中”等多种战法，游戏自由度极高。


■玩家孤身突入敌阵，享受一骑当千的快感。


■击破敌人的运输队可以大幅降低守城敌军的士气。


■利用地形越过城墙潜入城中扰乱敌人。


■和友军协作，保护攻城用的冲车。


■依靠冲车强行攻破城门。



策谋的舞姬

貂蝉

CV：小松里歌

擅长歌舞的绝世美女，被司徒王允当成亲生女儿抚养长大。为了帮助忧心于董卓专横的义父王允而靠近了董卓和吕布，使用连环计让二人反目成仇。在美丽的外表下有着一颗坚强的心，怀着不亚于众多英杰的热忱而奋战于乱世。



伟大的仁

刘备（字：玄德）

CV：远藤守哉

西汉中山靖王刘胜的后裔，与义兄弟关羽张飞一同在乱世中奋战，结下了深厚情谊的名君。虽然比起理性更容易为感情所左右，但由此带来的深厚人格魅力还是吸引了许多人跟随在其周围。



光芒万丈的名族

袁绍（字：本初）

CV：龙谷修武

出身于名族袁氏，为了对抗董卓的专横而作为盟主召集了同盟军。在董卓死后为了争夺中原霸权而和幼时旧识曹操展开了激战。有着与其名门出身相应的实力，也因此有着过剩的自尊心这一弱点。

《闪之轨迹Ⅲ》的发售日意料之中地定在了9月下旬，看样子Falcom今年也依然意图包揽我们的黄金周假日。在第415期公布了包括黎恩在内的4位主要角色之后，这几个月里Falcom又陆续公开了不少角色，当中有系列老玩家们所熟悉的那些面孔。不过对国内玩家而言最大的悬念还是中文版的问题，截止至本期杂志截稿日之前依然没有中文版的相关消息，但愿这首部PS4独占的《轨迹》新作能够再次实现中日版本同步上市吧。

文 秋沙雨　美编 01



PS4

英雄传说 闪之轨迹Ⅲ		Falcom	
英雄伝説 閃の軌跡Ⅲ		角色扮演	日版
2017年9月28日	本地1人	无对应周边	
售价为7800日元			

登场角色

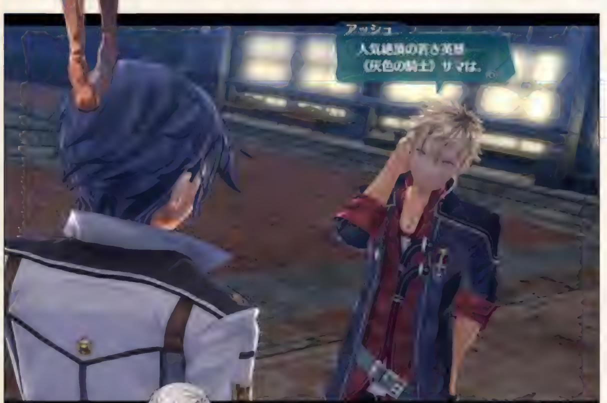


缪泽·伊格雷特
CV：小清水亚美

年龄 16岁　武器 魔导骑枪

出身自帝国西部名门贵族伊格雷特家的少女，有着极具特征的清纯又有蛊惑性的言行，目前在托尔兹军官学院第二分校的“IX班·主计科”就读。成绩优秀，又有着符合贵族子女身分的气质，但是在某些方面又让人摸不着底细，同时也经常引诱身为新人教官的黎恩。以前就读于圣亚斯特莱亚女学院，不过在帝国内战结束后由于一些原因而从女学院退学，半年后她突然决定要成为军人而进入了托尔兹军官学院第二分校就读。







阿修·卡拜德
CV：前野智昭

年龄 17岁　武器 魔变形斧

在帝国西部的斯拉姆成长起来的不良少年，虽然乍看之下是一个很阳光的少年，但是实际上十分威猛，这威猛之中又带着些难以言喻的阴暗。目前在托尔兹军官学院第二分校的“Ⅷ班·战术科”就读。在帝国内战期间组织了愚连队将袭击了欢乐都市的盗贼团打得半死不活，并顺利将他们击退，也因此被帝国正规军和游击士协会关注起来。不过他拒绝了各方面的邀请，经由知晓他幼年时期里失去的“他的过去”的某个人推荐而进入到托尔兹军官学院第二分校就读。他有着如同猎豹般矫健的身躯，同时还能够使用秘密手段打倒比自己更高一格的对手，不过不知道为什么他都是用挑衅的态度来对待身为教官的黎恩，一旦找到由头就会紧缠着黎恩不放。



奥蕾莉亚·勒瑰恩
CV：住友优子

年龄 32岁

拥有“黄金罗刹”称号的拉玛尔州勒瑰恩伯爵家女当家，年纪轻轻就获得了帝国两大剑术流派亚尔赛德流与范德尔流真传。在内战时期作为“贵族联合军”的总司令与帝国正规军敌对，与盟友渥雷斯一起组建了机甲兵部队，在战场上所向无敌，获得了惊人的战绩。但是在内战末期，收到身为联合军主导人的凯恩公爵被捕的消息之后，奥蕾莉亚与正规军停战，撤退到了位于西部根据地的海上要塞。在几个月后“北方战役”爆发，她以与帝国政府进行交易的形式指挥着自己的军队攻占了诺森比亚，使其合并成帝国的领地。她将军队交给盟友渥雷斯后退役，但是不知由于什么原因，奥蕾莉亚就任成为了托尔兹军官学院第二分校的校长。





托娃·赫歇尔

CV：野中蓝

年龄 21岁

托尔兹军官学院第二分校“IX班·主计科”的教官，外表看起来年幼，不过其实是一个优秀又努力的女性。于托尔兹军官学院就读的时候曾是学生会长，在期间发生的帝都夏至祭的善后工作以及克洛斯贝尔通商会议上发挥了其优秀的能力。在内战爆发时成为巡洋舰“卡雷贾斯”的代理舰长，凭借其卓越的指挥能力为帝都解放贡献了自己的一份力量。在毕业之后她收到了来自不同领域的就职邀请，但是托娃为了观察“帝国的未来”而参加到了帝国各地的非政府组织（NGO）活动中。期间，托娃察觉到帝国开始走向动荡的道路，为了留住托尔兹精神并为了能够让帝国的现状有所改善而选择来到托尔兹军官学院第二分校走上“教育”的道路。







米海尔少校

CV：杉田智和

年龄 21岁

隶属于TMP（铁道宪兵队）的精英特务少校，性格认真古板。在内战时期里支援陷入劣势的正规军，与奥利维特皇子等人一起共同作战。与被称之为“冰之乙女”的克蕾雅少校是同期，对她抱着显而易见的竞争心，同时也对她的动向抱着强烈的专注。他之所以出任托尔兹军官学院第二分校的主任教官，主要是为了监视需戒备的对象奥蕾莉亚以及利用第二分校来对付在暗中活动的结社或猎兵团。



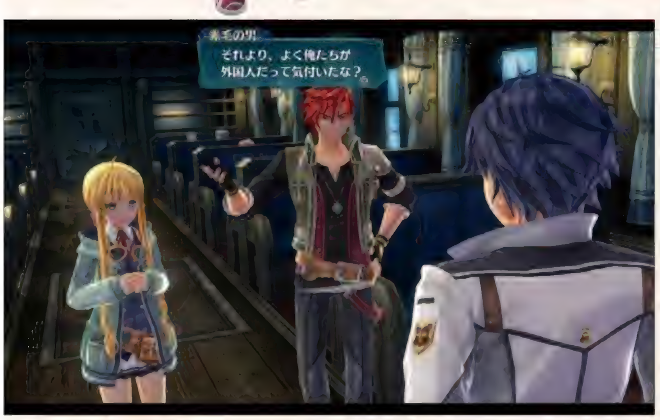
提妲·拉赛尔

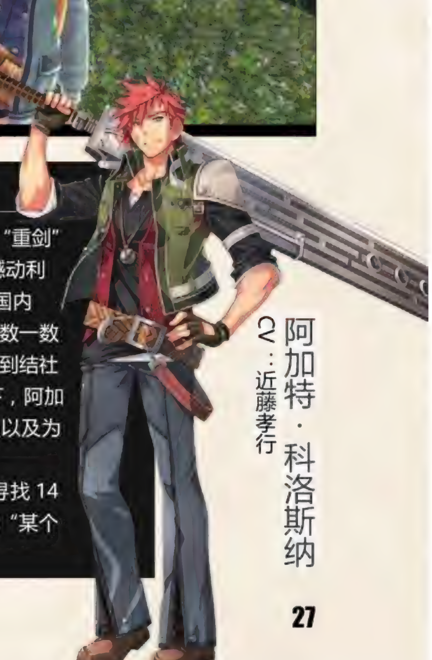
CV：今野宏美

年龄 16岁

天才导力学家拉赛尔博士孙女，出身自利贝尔王国的机械狂热家，目前在第二分校的“IX班·主计科”就读。在4年前发生的“利贝尔的异变”里，作为以开发最先进的导力器闻名的ZCF（蔡斯中央工房）年轻技术员协助阿加特等游击士，一同解决了异变。在此之后，提妲从过去的同伴奥利维特皇子那里得知帝国即将要发生某些异变时，不顾母亲的强烈反对，作为“留学交换生”来到了第二分校就读。她学习着导力技术的同时，为了能够亲眼见证机甲兵和战术壳这些神秘技术而成为了施密特博士的学生。







阿加特·科洛斯纳

CV：近藤孝行

年龄 28岁

因能够挥舞着比自己身高还要巨大的剑而获得了“重剑”之名的A级游击士，出身自利贝尔王国。在4年前撼动利贝尔王国的“利贝尔的异变”解决之后，他在由于在国内的诸多功绩而得以升格成为A级，作为游击士协会里数一数二的强者而闻名。在帝国的内战结束后，阿加特察觉到结社和猎兵团开始在帝国内有所动静，在情报局的制约下，阿加特决心作为“几近毁灭”的帝国游击士公会援助人员以及为了帮助过去的战友奥利维特皇子而来到帝国。

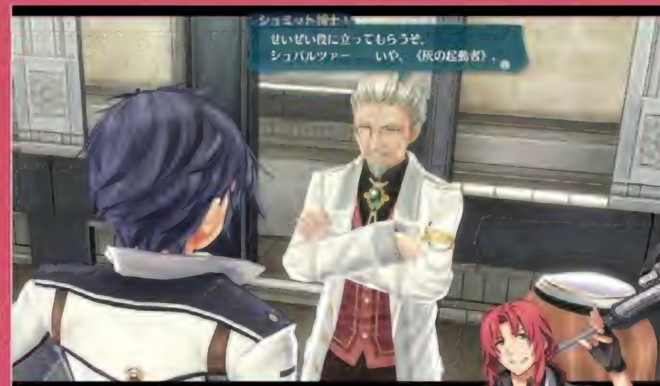
他担心着前往第二分校就读的提妲，但是为了寻找14年前成为利贝尔王国与帝国的“百日战役”导火线的“某个事件”真相而开始独自行动。



G·施密特博士
CV：大塚芳忠

年龄 72岁

被誉为帝国最强大脑的导力工学者，与拉塞尔博士、哈密尔顿博士齐名的导力器发明者爱普斯泰恩博士的三大嫡系弟子其中一人。为了满足自己对知识的好奇心，与年轻时开始一直有来往的损友古恩·莱恩福尔特一起发明了导力铁道、导力炮、巨大工程作业机械等设备，从结果上来说推进了帝国的导力技术发展。在内战期间收到贵族联合军领导人凯恩公爵的委托，以“苍之骑神”奥尔迪涅和结社的人型兵器为蓝本设计了“机甲兵”之后又随性而为协助了黎恩等人为“灰之骑神”瓦利玛打造太刀。此后就任第二分校的特别顾问，他在校内利用各个设施和学生来进行着新技术的研究开发，同时也将与自己的其中一个弟子乔治以相互交换的形式来到第二分校的提妲作为新的弟子候补人员来锻炼着她。





兰道夫·奥兰多
CV：三木真一郎



年龄 24岁

出身自被誉为大陆最强的猎兵团“赤色星座”的前猎兵，目前担任“Ⅷ班·战术科”的教官。在过去由于某个原因而脱离了猎兵团，晃荡到克洛斯贝尔之后加入了当地的警卫队，后来引起对内纷争而被除名。之后被邀请成为克洛斯贝尔警察特务支援课的成员，与搜查官罗伊德、艾莉、缇欧等人一起奋战，在那里找到了自己的容身之所。在克洛斯贝尔被帝国合并之后，特务支援课被迫解散，他被派往帝国军的克洛斯贝尔方面军警卫部队，就任之后也依然和同伴们一起进行着锲而不舍的抵抗运动。后来受到某个人的提示，为了寻找出克洛斯贝尔独立的可能性而决心一个人前往帝国。





缇欧·普拉托
CV：水桥香织

年龄 20岁

隶属于爱普斯泰恩财团克洛斯贝尔支部的年轻研究主任，进行着能够实现人与机械“情报处理的共鸣连接”的“永世系统”相关研究。由于某些特殊原因，从小开始就作为财团内研究小组的一员工作着，14岁之后作为旧克洛斯贝尔自治州警察兼测试员来到克洛斯贝尔，期间一边测试着新型装备“魔导杖”和“永世系统”，一边作为特务支援课的一员，与兰道夫等人一起解决了各种各样的案件。在克洛斯贝尔被帝国合并之后，缇欧曾被财团总部召回，不过此后她又为了“同伴们”而再次回到克洛斯贝尔。在受到帝国军情报局监视的情况下，她一边进行着作为研究主任的工作，一边作为“联络人”在暗中开始着活动。



奥利维特皇子
CV：子安武人

年龄 29岁

埃雷波尼亚皇帝尤肯特三世的长子兼旧Ⅶ班（特科班级）的发起人，是个被称之为“放荡皇子”的兴趣主义者，由于是庶子的缘故而早已自动放弃了王位继承权。在内战期间将红翼·巡洋舰“卡雷贾斯”托付给托尔兹军官学院，前往帝国西部与缪拉一起作为“通往自由之风”开始活动，援助着因战火而痛苦着的人民。在内战结束后，成为胜利者的“铁血宰相”奥斯本以“全盘接收”的形式掌握了帝国全土。在帝国不断推进着对周边地区的侵攻来实现领土扩大的期间，奥利维特从范德尔家族被解除王族护卫的职务开始察觉到自己的限权被弱化。之后——在七曜历1206年，当奥利维特知道军官学校的军事学校化消息之后，作为自己最后的“恶作剧”来提议建设“第二分校”。之后 他为了与“铁血宰相“对抗，开始动用在帝国内外培养起来的人脉，他自己也开始在帝国内部进行着活动。





塞德利克皇太子

CV：进藤尚美



年龄 17岁

皇帝尤肯特三世的嫡子，同时也是拥有着第一皇位继承权的埃雷波尼亚帝国皇太子。在过去有着温柔率直的性格，虽然有时候会钻牛角尖，不过非常尊敬身为哥哥的奥利维特，三兄妹的关系十分亲密。在内战期间曾被贵族联合军的凯恩公爵作为"钥匙"而放入到沉睡在皇城地下的"绯之骑神"之中，不过经由黎恩等人的奋战以及某个人的牺牲而成功被救了出来。在此之后经过持续的疗养，他的身体也没有恢复，身心平衡的失调使他错过了托尔兹军官学院的开学典礼。但是在第二年，塞德里克皇太子的身影出现在了托尔兹军官学院本校，这时候的他像换了个人似的变得强健而且自信心膨胀。

校园的所在

近郊都市利乌斯

位于帝都海姆达尔西侧近郊的城市，风光明媚景色怡人。在过去这里曾由某个男爵家所治理，不过不幸没落，此后暂时作为皇家的直辖领来进行管理。在内战中这里虽然没有受到太多的损失，但是也有着失去亲人的居民在，对于托尔兹军官学院第二分校的建立抱着复杂的思绪。不过也有着温柔接纳学生们到来的居民以及移居到这里开店的人们。



场景破坏

（ブレイクオブジェクト）

在野外、城镇或者迷宫里的部分场景是可以通过攻击来破坏掉的，在过去两部作品里的场景破坏只能够捡取到道具或者米拉（《轨迹》世界中的金钱单位），在本作里的场景破坏则追加了能够回复AP甚至是回复CP（战技点数）的效果。



地图探索

地图攻击

（フィールドアタック）

在地图上进移动时按下○键的话可以发动地图攻击。在没有被地图上的敌人发现的情况下对敌人使用地图攻击的话，可以进入"奇袭战斗"，在对我方有利的状态下进入战斗。

在本作里，还新增加了全新的地图攻击"冲锋攻击（アサルトアタック）"，使用"冲锋攻击"来攻击地图上的敌人的话，无论是否被敌人发现，都绝对会在"奇袭战斗"的情况下开战。不过发动"冲锋攻击"需要消耗冲锋点数（AP），AP的回复可以通过时间流逝或者是场景攻击来进行。





战斗系统



战术连结
（战术リンク）

从《碧之轨迹》开始启用的“斩·突·射·打”四种属性系统依然保留了下来，同样延续下来的还有《闪之轨迹》和《闪之轨迹Ⅱ》的战术连结系统。

在战斗里玩家的操作回合或者是在地图移动时的菜单界面里，玩家可以随意切换上场角色的战术连结对象，每个角色都有着固有的战术连结技能，这些技能只有在进行战术连结的时候才会发动。



每个人的武器都有武器属性，部分武器还拥有多属性，而每个魔物的情报里都会显示用哪种武器攻击容易失衡（体勢崩し），在失衡状态下的限定时间内按下对应按键能够发动让战术连结对象进行攻击的“追击”、正在进行战术连结的两人一起组合攻击的“连续猛攻（ラッシュ）”和全体成员一起发动进攻的“爆裂猛攻（バースト）”。

使用除了“追击”之外的攻击需要消耗ブレイブポイント（BP），BP需要通过发动“追击”来进行积攒，在战斗画面右上角可以看到BP的积攒情况。



破防
（ブレイク）

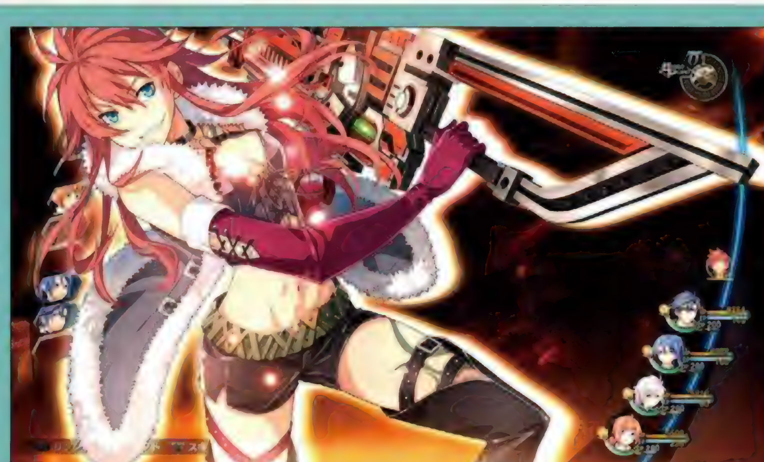


在战斗里查看敌人状态的时候，可以在敌人下方的HP槽处看到一个蓝色的槽，这个槽便是本作新增加的“破防槽（ブレイクゲージ）”，让角色使用破防率高的战技或者是使用针对敌人弱点魔法属性的导力魔法来进行攻击的话就能够有效地削减破防槽。当破防槽减至0时，敌人就会进入“破防”状态。

在“破防”状态下的敌人有以下几种特征：①我方角色对该敌人的伤害输出增加；②在该状态里打倒敌人的话获得的道具掉落率提升；③解除敌人的所有能力上升效果；④对敌人使用普通攻击或者战技时必定会让敌人失衡。



▲在官方公布的该截图队友状态里可以看到目前尚未公布的几个熟悉面孔。



高扬

在与通缉魔兽或者是水平较高的猎兵进行战斗时，他们会进入“高扬”的状态，进入该状态之后我方对该敌人的伤害输出会减少，敌人的攻击都会变成暴击，而且还会发动威力强大的S战技。

当然也有解除敌人这一状态的办法，那就是让敌人陷入“破防”的状态。当敌人进入“高扬”状态时，“破防槽”的削减速度就会增加。

勇气指令
ブレイブオーダー

“勇气指令”是能够在角色行动时不消耗该角色的回合直接进行作战指示。勇气指令在发动的时候也需要消耗BP。指令能够给予我方全体成员以各种各样有利的状态效果。

每个角色都有着各自的指令，例如黎恩的专用指令是全体成员CP增加并且伤害输出提升，亚尔缇娜的专用指令是反射敌人的所有攻击。除了指令效果不一样之外，每个角色指令的BP消费量也各不相同。





切换战斗模式

切换战斗模式是使用特殊警棍“枪械旋棍”的尤娜专用的战斗系统，战斗模式分为以旋棍的近距离战为主的“突击者模式”和以火枪范围攻击为主的“枪手模式”。

突击者模式（ストライカーモード）

以旋棍来进行战斗的进展模式，攻击范围小而且对象基本只有单个敌人，这时候使用者的角色参数会提高。



枪手模式（ガンナーモード）

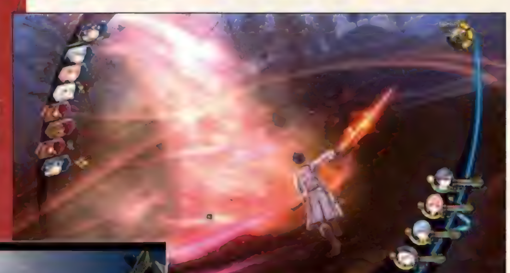
以枪击为主的中距离战斗模式，通常攻击会变为范围性质的射击，一次性能够应对多个敌人，但是和“突击者模式”相比角色参数较低。





战技
クラフト

战技是通过消耗在战斗或者其他手段（料理、道具等）积攒的战技点数（CP）来发动的角色固有技能，分为攻击类、支援类和回复类等多个种类，每个角色都有着符合他们个性的战技。



特典与限定版

除了以下特典之外还有其他相关的店铺特典，详情可以到游戏官网进行查询。

初回特典

收录了多张精美角色插画的《英雄传说 闪之轨迹Ⅲ》立式台历（2017～2018）。由于不是“初回封入特典”，所以各位读者在购买实体版时要多注意一下有没有附带台历。



下载版

售价7200日元（含税）。内容包括：①PS4专用主题；②《英雄传说 闪之轨迹Ⅲ》迷你原声音乐集；③黎恩的《闪之轨迹Ⅱ》换装DLC。

初回限定版 KISEKI BOX

售价9200日元（未含税）。内容包括：①PS4游戏《英雄传说 闪之轨迹Ⅲ》本体；②《英雄传说 闪之轨迹Ⅲ》迷你原声音乐集；③“特务科·Ⅶ班”Q版造型橡胶挂件（黎恩、尤娜、库尔特、艾尔缇娜）；④128页全彩美术集；⑤《闪之轨迹》初代作校服换装DLC。







电击限定版

电击限定版通常版售价13824日元（含税），电击限定版KISEKI BOX版售价15336日元。

电击限定版通常版内容包括：①PS4游戏《英雄传说 闪之轨迹Ⅲ》本体；②初回特典；③尤娜的“罗伊德”服装DLC；④特制B2尺寸布制海报；⑤特制的“黎恩老师班级名册”角色文件档案集；⑥独家挎包；⑦独家T恤（L尺码）。

电击限定版KISEKI BOX版包括上面一段的特典以及“初回限定版KISEKI BOX”的所有特典。

特典推荐 如果不考虑能否在第一时间玩到游戏而是重视特典的话，小编个人推荐“电击限定版KISEKI BOX版”，当中囊括了两大限定版的所有特典内容，性价比十分高。当然，如果是以第一时间能玩上来考虑的话就推荐购买下载版或者是可以考虑等等看会不会有游戏偷跑的情况。

文 余烬 & 八重樱 美编 Juxi

FINAL FANTASY XII THE ZODIAC AGE

伊瓦利斯的世界再次向我们张开了双臂，黄道纪元已经到来！作为《FF12》的高清重制版，本作的改变不仅仅体现在了音画效果上，不少系统上的改动让这款老游戏有了新玩法。本次的攻略透解可以说凝结了小编们爱与汗，一切只为了能给各位新玩家带来尽可能详尽的攻略指南。当然，由于《FF12》内容实在是太多，更多内容都会放在之后的研究中。如果你是第一次进入伊瓦利斯，相信接下来的攻略能为你提供不少的帮助！

游戏版本：1.01　　通关时间：40 小时
白金时间：70 小时　　攻略对应语言：简体中文



最终幻想XII 黄道纪元		Square Enix（PS4）
Final Fantasy XII：The ZODIAC AGE		角色扮演　中文版
2017 年 7 月 13 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 398 港币		

攻略透解 GUIDE THROUGH



在冒险之前

在伊瓦利斯中的史诗冒险即将展开

欢迎来到伊瓦利斯，这个拥有着魔法、飞空艇以及悠久历史的奇幻世界。我们将与六名主人公一起，见证一段波澜壮阔的王国物语。

在游戏中对角色进行操作时，可随时按下触摸板进入区域地图，此时在画面的最下侧能看到对于接下来应该进行的主线任务的文字介绍，可以此信息为参考前往特定地点推动主线剧情。

除了主线剧情外，游戏中还存在着大量的公会讨伐以及分支事件。公会讨伐需要先在各地酒场中的公布栏或者公会会长蒙布朗处接取，之后才能进行并完成；分支事件需要在满足前提条件后与特定 NPC 对话触发，之后需根据对话中的提示自行探索完成。随着主线剧情的推进，越来越多的公会讨伐和分支事件将会出现。

在标题菜单选择“New Game”后开始冒险

标题菜单共有 4 个选项，各选项功能如下：

New Game：开始新游戏



Load Game：读取之前的存档并继续冒险

Trial Mode：进入连续进行 100 场战斗的挑战模式

Credits：观看职员信息的动画

选择“New Game”后，需要对游戏进行设定才能正式开始游玩。可以设定的内容包括手柄振动功能是否开启、过场动画的字幕是否开启、高速模式是使用 2 倍速还是 4 倍速等等。设定完成后选择最上方的“开始游玩”即可正式进入游戏中。

你也许不知道的知识点

●在游戏中操控角色时按下^键进入到主菜单，选择“游戏设定”后能随时对设定进行更改，且用此方法进入的“游戏设定”选单中还会出现与战斗相关的四个选项：战斗模式的设定（等待模式或动态模式）、战斗速度的快慢（6 个层阶）、目标线是否显示、光标位置是否记忆上一次的位置。

●当为游戏设定中的“画面的震动”选择“ON”之后，角色在使用一些大型魔法时画面会剧烈的震动，使得临场感大幅提高。

使用水晶进行保存

在伊瓦利斯的世界中进行冒险时，可以通过水晶来进行手动保存。游戏中存在着蓝色的保存水晶，以及橘色的保存水晶，这种橘色水晶又被称为“闸门水晶”。靠近保存水晶按下○键进行调查，全员角色的HP和MP会得到全回复、障害状态会被全解除，同时会弹出下一步操作内容的选单。如果此时调查的水晶为橘色的闸门水晶，那么在该选单中还会出现“用传送移动”的选项。之后再选择传送地点，即可瞬间移动到该地点的闸门水晶，从而实现远距离的传送。



除了使用水晶进行手动保存外，在每一次切换场景区域后系统都会自动进行保存（剧情过场动画后也有可能会自动保存）。可根据左上角是否有出现自动保存的标志来判定是否有进行自动保存。

你也许不知道的知识点

●每一次使用闸门水晶进行传送，都会消耗掉一颗宝藏类道具“传送石”，可根据水晶选单右上侧“TELEPO”字母后的数字来判断目前所持传送石的数量。传送石可以通过怪物掉落以及任务奖励等多种方式获得，也可以在主线剧情推进到一定程度后在特定商店购买：剧情推进至到达神都布尔欧密谢司后，在各城市的飞空艇总站乘坐到达任意地点的悠闲飞空艇，之后在飞空艇中的商店中购买；剧情推进至到达港都巴冯海姆之后，可以在“海风街”的NPC“旅行商人戴斯”处购买。

操作方法

按键	街道	野外 / 迷宫
○	对话 / 调查	打开战斗菜单 / 对话 / 调查
□	对话 / 调查	打开战斗菜单
△	进入 / 退出主菜单	进入 / 退出主菜单
L1	进入 / 退出高速模式	进入 / 退出高速模式
L2	按下←→选定可对话NPC后，再按住L2键可使视角以该NPC为中心进行运镜	进入战斗后按住L2键，可使视角以目标敌人为中心进行运镜
R2	（无直接作用）	按住后进入逃跑模式
左摇杆	控制角色移动。轻推摇杆为缓慢步行，重推摇杆为奔跑。	控制角色移动。轻推摇杆为缓慢步行，重推摇杆为奔跑。
右摇杆	调整视角	调整视角
L3	在场景中持续显示区域地图或关闭	在场景中持续显示区域地图或关闭
R3	调整视角至角色正后方	调整视角至角色正后方
↑/↓	（无直接作用）	在出战成员间切换领队
←/→	在当前画面中可对话的NPC间切换提示光标	在当前画面中可攻击的敌人间切换提示光标
触摸板	进入 / 退出区域地图	进入 / 退出区域地图
OPTIONS	暂停	暂停

你也许不知道的小技巧

●在战斗菜单进入到二级选单时，可以直接按下□键返回战斗，而不用多次按下×键从二级选单退到一级选单再返回战斗。

●当战斗菜单边框的左右两侧出现←→的箭头时，则说明该级选单可以通过方向键←→在不同角色间进行切换。在让非领队角色使用道具或魔法·招式时，该技巧非常实用。

●在进入到“道具”或“魔法·招式”选单，并准备在超长的下拉选单中选择具体的道具或魔法·招式时，可通过按住△键的同时按下方向键↑↓，来使选单内容按所显数量向上或向下“翻页”。

●选定魔法/招式/道具并准备决定使用目标时，可通过按下L1或R1键在“Enemy（敌人）”、“Party（出战成员）”、“Reserve（备战成员）”间进行切换，从而实现对敌人使用回复道具或者对备战成员使用“凤凰尾巴”等操作。根据魔法/招式/道具的不同，L1键和R1键能切换的目标阵营的数量也会不同。

画面信息

街道移动时的游戏画面



①导览地图：角色周围的环境和设施位置等会显示在该地图中。

②区域/地域切换提示线：角色走过这根提示线后便会进入到下一个区域/地域。如果是进入下一个地域，提示线中间还会出现对应场景的名称和标识；如果是进入下一个区域，则只会有一根提示线。

③所在地：上方小字为角色所在的地域的名称，下方大字为角色所在的区域的名称。

野外 / 迷宫移动时的游戏画面



①导览地图：角色周围的环境和敌人分布情况等会显示在该地图中。

②角色HP槽：显示角色当前的HP剩余量，当HP过低进入濒死状态时，角色模型会出现红色闪烁提示。蓝色HP槽为己方角色，绿色HP槽为友方（非控制）角色，红色HP槽为敌方角色。

③状态图标：以对应图标的形式显示角色当前的有利或障害状态，当身附多种状态时也只会显示其中一种状态的图标。

④作战布局图标：出现该图标即说明该名角色的作战布局被打开，其会按照布局行动。

⑤角色名字：显示出战角色的名字。若名字为红色，则说明该角色被敌方或己方锁定，无法在此时换到备战队伍中；若名字为白色，则说明该角色未被敌方或己方锁定，可以在此时换到备战队伍中；若名字为灰色，则说明该角色处于“无法战斗”状态。

⑥HP值&障害状态：显示角色的剩余HP/最大HP。濒死状态时剩余HP会显示为红色并不断闪烁。当角色身附障害状态时，相应状态会不停在最大HP处闪烁，身附多种障害状态时几种状态的图标和名称会在闪烁期间不断切换。

⑦MP值：显示角色的剩余MP。

⑧魔雾匣：显示角色的魔雾匣能量条数。通过学习魔雾技和召唤兽能使魔雾匣能量条的数量上升，最多为三条。

你也许不知道的知识点

●本作的场景分为了“街道”和“野外/迷宫”两种。在街道进行移动时：只能操控梵恩一人、无法打开战斗菜单、状态的效果不会发动且状态的持续时间不会流动；在野外/迷宫进行移动时：可以从三名出战成员中选择一名领队进行操控、可以打开战斗菜单、状态的效果会发动且状态的持续时间会流动。

●公会讨伐中的讨伐目标，会在导览地图中以红色的大圆点进行显示。

在！的提示之后进行调查

在街道或者野外 / 迷宫移动时，当操作角色的头顶上出现了“！”的提示（同时伴随独特音效），则说明角色附近存在可调查的对象。当近身靠近调查对象时，“！”则会变为带气泡的“！！”，且能看见所调查对象的名称。此时按下○键（街道中也可按□键）即可进行调查。



在街道中进行对话 / 购物

在街道中，可对话的NPC头上会出现带有气泡的笑脸提示，近身靠近该类NPC，笑脸提示会变为NPC的名称，此时按下○ / □键即可进行对话；提供购物的NPC头上会出现黄色气泡中有奇怪文字的提示，近身靠近该类NPC，会出现NPC的名称，此时按下○ / □键即可进行对话并购物。



你也许不知道的知识点

●在街道移动时，导览地图中的小绿点所图标的都是可对话的NPC，可购物的NPC则会通过商店图标进行图标。

●在与NPC进行对话并按下○继续后，可按下△键查看对话记录。进入对话记录后，可通过按下△ / ↑键向上翻页或按下△ / ↓键向下翻页，按下×键可退出对话记录继续对话。

地域地图

活用地域地图进行冒险

在操控角色时按下触摸板，则可进入到地域地图中。顾名思义，地域地图会显示出角色所在地域的地图信息，并可通过方向键切换并查看各区域的相关信息。角色没有前往的区域，地域地图中将不会显示，但可通过购买 / 获得对应的地图来使之提前显示。持有地图后，可根据地域地图中区域的不同颜色，来判定该区域是否到达过。在街道 / 野外 / 迷宫移动时，可按下L3键使得地域地图持续显示在场景中或关闭。

地域地图的画面信息



①选定区域的名称：会按“地域名 / 区域名”的形式表示。

②主线剧情提示：会以文字的形式提示出当前应该进行的主线剧情活动。

③角色位置：箭头所朝方向表示出角色面向的位置。当进入到街道中的设施内部时，会显示为“IN”。

④地域名称：所能前往的附近地域的名称和方向。通过方向键选定对应的地域切换图标，按下○键可切换至相应的地域地图中。未前往的地域在该处的名称会显示为“????”。

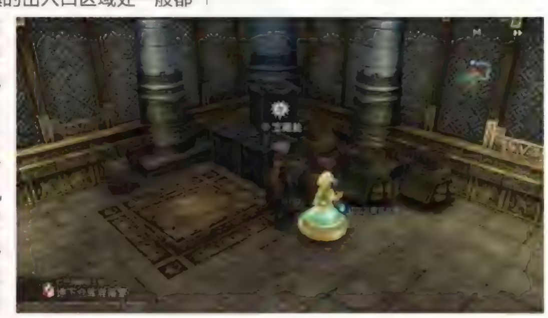
⑤区域：构成地域的各个场景。区域的不同颜色表示不同的信息：浅棕色——当前所选区域；白棕色——未选区域，持有地图或前往后才会显示该部分；黑色——持有地图后还未到达过的区域。

⑥设施图标：各图标对应的设施见下表：

图标	设施	图标	设施	图标	设施
	保存水晶		武技店		阶梯
	闸门水晶		作战布局店		转移装置
	武具店		酒馆		操作开关
	防具店		建筑部屋		现在的目的地
	道具店		飞空艇总站		重要的场所
	魔法店		船锚		

在冒险的过程中收集各地域的地图

各地域的地图都可以通过在街道中的“地图商”或者野外 / 迷宫的“宝藏瓮”中获得。各城镇的出入口区域处一般都会有莫古利族的地图商，在其中可以买到附近地域的相关地图。各迷宫的出入口或者深处一般会有“宝藏瓮”，打开之后即可获得所在地域的地图。在持有地图的情况下，不用亲自前往该地域即可提前知道对应的地图情况。



你也许不知道的知识点

●游戏中存在着对导览地图进行干扰的迷宫，在此类迷宫中进行冒险时，导览地图无法正常查看，但地域地图是不会受到该影响的。可以进入地域地图中参看周围情况，或直接按下L3键让地域地图持续显示在画面中。

●游戏中也存在着对地域地图进行干扰的迷宫，此时地域地图只会显示整个地域的示意图，不会出现各区域的具体线路和信息。但可以通过画面上方的“地域 / 区域名称”来确认角色目前所在的区域位置。

主菜单

在冒险之中随时进入主菜单整顿

在操控角色移动的过程中，按下△键便可进入到主菜单中。无论是在街道闲逛时还是在野外/迷宫战斗中都可以随时进入到主菜单进行相关修改，退出主菜单后修改立即生效（与战斗有关的修改需在野外/迷宫才能体现）。随着主线故事的推进，主菜单中的可供选择的选单会逐渐增多。

①信息：以文字的形式显示出所选选单的相关介绍信息。

②选单：主菜单内主要的选单，随着故事的推进会逐渐增多。

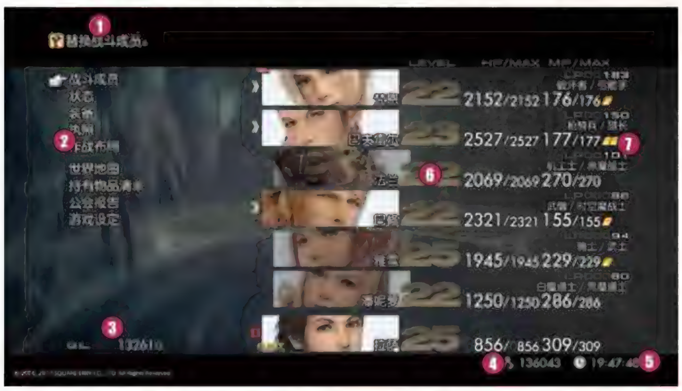
③所持金钱：显示所持有金钱的总数额（GIL）。

④步行移动距离：角色步行移动的总距离，技能“步数攻击”造成的损伤与该数值息息相关。

⑤总游戏时间：在游戏中总共经过的时间，技能“时间攻击”造成的损伤与该数值息息相关。

⑥角色信息：包括角色头像、角色姓名、角色等级、HP值、MP值、LP数、目前身附的状态、所选职业等信息。

⑦魔雾匣能量数：目前所拥有魔雾匣能量数。会随着魔雾技和召唤兽的学会逐渐增加，最多为三条。



你也许不知道的小技巧

●从主菜单中进入到战斗成员、状态、装备、作战布局这些选单中后，可以按下□键来概括参看各角色魔法、招式、魔雾技等的习得情况。注意可以通过再次按下□键来翻页。所有持有的魔法或招式等都会显示在该界面中，未持有的则以“？”表示。角色能够使用的魔法或招式等的名称会显示为白色，无法使用则为灰色。移动光标指向各魔法或招式等，可以查看具体的效果介绍。按下L1和L2键能在保持该界面的情况下切换不同角色。

通过“战斗成员”决定出战成员

游戏中虽然有6名角色，但最多只能派出3名成员进行战斗。通过方向键←→/○键可决定所选角色是否出战。出战时，角色头像会变亮、位置靠左；备战时，角色头像会变暗且位置靠右。当出战角色没被锁定时，头像左侧会有“》”的图标且名字为白色，此时可将之从出战成员中移除；当出战角色被锁定时，头像左侧会有红色锁孔的图标且名字为红色，此时无法将之从出战成员中移除。此外，领队角色的头像左上角会有小红旗的图标。在战斗中将备战成员调整为出战，再退出主菜单后，该成员将瞬间出现在场景中。



你也许不知道的知识点

●随着主线故事的推进，游戏中会加入各种客座角色。客座角色的头像和信息，会固定出现在主菜单中6名主要角色的下方，且头像左下角会有“GUEST”的图标。客座角色必定为出战成员且无法更改，此时将会最多有4名角色在战场中作战。虽然可以对客座角色的作战布局进行更改，但无法更改客座角色装备。在战斗中可对客座角色下达指令或将其选为领队。

●6名角色在主菜单中从上往下的排列顺序无法更改。

●当角色处于备战队列时，身附状态的效果和时间都会暂停。利用此机制，可为一名角色附上各种有利状态，再将之放入备战队列中。当在战斗中途将之调整为出战时，便能立即获得一名身附各种有利状态的出战成员。

你需要掌握的小技巧

●当出战成员处于被锁定状态时是无法将之调整为备战的，此时需要去判定该成员被锁定是由敌人还是自己还是队友造成的。敌人朝角色攻击、角色的行动指向自己、队友的行动指向角色，以上三种情况都会使得该名角色被锁定。如果恰好是处于第三种情况，则可以通过将该名队友切换至备战的方式，来使得原来被锁定的角色（队友行动指向的目标）解除锁定。

在“状态”中确认角色的能力值及状态效果

在状态选单中，所选角色当前的能力值会显示在画面左下区域，而此时正在发生的状态效果则会以“图标＋名称”的形式显示在右下侧的大块区域中，可以通过移动光标详细查看各状态的具体效果说明。另外，此时按下□键也能概括查看所选角色魔法或技能等的习得情况。通过L1和L2键，能在角色间快速切换。

各能力值说明

名称	说明
LEVEL	决定角色强弱的等级。随着等级的提升，角色的最大HP/MP和相关能力值也会上升。
HP	角色的体力。当剩余HP下降到0时，角色将进入“无法战斗”状态。
MP	角色的魔力。使用魔法时会消耗MP。通过移动可以缓慢地恢复MP。
LP	击败敌人后获得的执照点数，激活执照盘中的执照时需要消费LP。
EXP	击败敌人后获得的经验值。
NEXT	距离升到下一等级还需要的经验值。
攻击	主要由所装备的武器的性能决定。影响物理攻击造成的伤害量
防御	主要由所装备的身体防具的性能决定。影响受到的物理攻击的伤害量。
魔法防御	主要由所装备的头部防具的性能决定。影响受到的魔法攻击的伤害量。
闪避	主要由所装备的盾牌的性能决定。影响受到物理攻击时的回避率。
魔法闪避	主要由所装备的盾牌的性能决定。影响受到魔法攻击时的回避率。
力量	主要由角色自身的能力决定。影响物理攻击和部分招式的伤害量。
魔力	主要由角色自身的能力决定。影响多数魔法攻击的伤害量以及状态魔法的命中率。
活力	主要由角色自身的能力决定。影响各种状态的发生率和持续时间。
速度	影响指令的执行速度，也就是行动槽的积蓄速度。在装备上特定装备后也影响反击的发生率。

为角色“装备”上武器和防具

在“装备”选单中可以对持有的武器、防具、配件进行装备和卸除。可供装备的部位共有5个：武器、盾/箭/弹、头部、身体、配件。其中盾/箭/弹会根据所装备武器的不同，其能装备的内容也会不同。注意，各角色所能装备的武器、防具、配件需要先激活相应的执照，才能装备上该执照对应的内容。在选择装备的武器、防具、配件的期间，可直观地在画面左下区域看到能力值的变化情况。



◀在更改装备时，可以通过角色头像（的竖线）与所选内容（的横线）相交位置的圆点情况，来判定各角色对该武器的适应情况。无圆点则无法装备；有灰色圆点则可以装备；有颜色圆点则已经装备，颜色依角色的不同而不同。

你也许不知道的知识点

●选项“最强装备”会为角色装备上提升能力值最多的一套装备，需要选择特定装备时还是需要手动选择。

●通过所选装备下方的信息介绍，能看到该装备的能力、属性、效果、所需执照。但也有部分装备的部分效果没有显示出来，比如提供了“暗属性增强”效果的“黑法袍”等。

●游戏中存在无执照限定的装备，从而使得任意职业都能够直接装备，比如三神器。

●只有在装备上单手武器时才能够同时装备盾牌，但也有例外，比如装备上双手刀“正宗 I”的武士同样也可以装备“源氏之盾”。

通过“执照”来学习各种能力

在游戏中，角色所能装备的武器/防具/配件、所能使用的魔法和招式、能力值的大幅提升等都与执照息息相关。当主线剧情推进到“失散番茄的讨伐开始”后，便需要玩家为主人公在 12 张执照盘中选择其一，选择之后便能进入到执照盘中激活各种执照。执照的激活需要消耗 LP，通过击败敌人能够获得相应的数额的 LP。当其中一个执照被激活后，其周围初期状态的执照便会被点亮并进入未激活状态。



▲在该画面下能大致看到各角色执照盘的激活情况、所选职业、所持 LP 数等信息。再按下△键后还能进入到选择 12 张执照盘的界面，从而查看其它的执照盘。



①角色信息：显示所选角色目前的 LP 数，通过 L1 和 L2 键能在角色间进行切换。在激活了第二张执照盘后，还能在这里看到当前执照盘所对应职业，通过按下△键能在两个执照盘间进行切换。

②执照信息：执照的类型、所需 LP、名称将在这里显示。圆点的颜色表示了执照的类型：粉色——魔法执照、黄色——招式执照、绿色——能力执照、紫色——武器执照、蓝色——防具执照、红色——配件执照。特殊的魔雾技和召唤兽执照也有对应的独特颜色。

③执照内容：激活后能够选择的装备、能够使用的魔法、得到的效果等的相关说明。如果还未持有相应内容，会以灰色的名称在这里显示。

④初期状态的执照：当邻近一格的执照被激活后，初期状态的执照将会被点亮，从而进入到未激活状态。将光标移动到初期状态的执照时，也能看见它的相关信息。

⑤未激活的执照：可以直接消耗 LP 进行激活的执照。执照具体的类型会以相应的图标显示在其中，左下角的数字为激活所需 LP 数，右上角的数字为执照在该类型中的等级。

⑥激活的执照：已经激活了的执照。右上角的数字表示了该执照的等级。

黄道职业系统

当主线剧情推进到“失散番茄的讨伐开始”后，黄道职业系统便正式开启。在这之后，需要为每一名加入的角色在 12 张执照盘中选择 1 张开启，才能在相应的执照盘中激活执照，从而使角色得到成长。特别注意，选择了执照盘并确认后将无法更改！12 张执照盘中虽然也有相同的执照，但大多数执照都是不同的，这也使得每张执照盘所培养出来的角色在后期将会完全不同。因此，选择执照盘可以认为是在为角色选择职业，游戏中也确实以职业的名称将各执照盘进行区分。

除了常规的武器、防具、配件、魔法、招式、能力这 6 种执照类型外，还存在了特殊的魔雾技执照和召唤兽执照。在初期会发现执照盘中有 4 个不同的魔雾技执照，但最终只能激活其中的 3 个，当激活第 3 个魔雾技执照后，剩下的第 4 个魔雾技执照便会自动消失。当收伏了召唤兽后，该召唤兽的执照会出现在执照盘中的对应位置，激活该类执照后便能在战斗中召唤召唤兽。游戏初期时，执照盘的周围有不少没有连结主执照盘的游离执照，这些游离执照需要魔雾技或召唤兽执照进行“搭桥”才能被激活（不考虑双职业的情况下）。

由于篇幅有限，无法在本期为各位更详尽地介绍黄道职业系统，更详细的内容将会在之后的研究中放出！

双职业系统

当剧情推进到离开瑞斯沃尔王墓并获得“晓之断片”后，双职业系统便正式开启。在角色的第一张执照盘中激活“执照盘增加”执照，便能够选择并持有第二张执照盘。第二张执照盘会继承第一张执照盘中已经激活了的执照，也就是说可以在第二张盘中以这些激活了的执照为“跳板”来激活特定位置的强力执照。

双职业系统的加入使得“国际版”中许多无法实现的操作变得可能，比如让白魔法师穿重装、让无法习得“万能药的知识 3”的赤魔战士习得该能力、让能拿“石中剑”的骑士穿上圣属性增强的“白法袍”等等。



由于双职业系统涉及到太多可以研究和详细介绍的内容，因此这部分的内容依然是放到之后的研究中为大家详细分析。另外，如果你只是为了通关本作，那么在选择职业和双职业的搭配上并不需要太纠结。由于职业本身的武器限制，建议在初次游玩时不要选重复的职业，即 6 名角色将 12 个职业全部选出来，这里便能得到最好的游戏体验。

“作战布局”将决定角色的行动

在游戏中，存在着一整套能让角色自动按照一定的规则进行行动的系统，这便是作战布局。当巴夫雷尔和法兰正式加入队伍后，作战布局便会开启。作战布局主要由三部分组成：目标、行动、优先级。

目标是执行行动的前提和对象。按对象的不同可以分为指向敌人的目标，如“HP 最高的敌人”；指向我方成员的目标，如“物理防御最低的我方”；指向自己的目标 如“被敌人盯上的自己”。各种目标指令可以在作战布局店或某些商店中买到，共有 255 种不同的目标指令。

行动是需要对目标进行的行为。行为主要包括进行攻击、使用特定的魔法、使用特定的道具、使用特定的招式这四大类。一旦角色能够使用特定的魔法/招式或持有特定物品，均能将之作为行动在作战布局中进行设置。

目标与行动配合在一起便构成了作战字段，而优先级则用于确定角色优先执行哪一条作战字段。比如“HP 最低的敌人→战斗”这条字段的优先级高于“HP < 50% 的我方→治疗剂”，那么当出现敌人时角色便会发起攻击，在攻击期间即便我方有成员的 HP < 50%，角色依然会持续攻击，直到将敌人击败使得“HP 最低的敌人→战斗”无法顺利执行时（没有目标），角色才会给 HP < 50% 的成员使用治疗剂。而如果将这两条作战字段的优先级颠倒，“HP < 50% 的我方→治疗剂”高于“HP 最低的敌人→战斗”，那么在攻击敌人的期间一旦有我方成员的 HP < 50%，则会立刻使用治疗剂，待其 HP 回复至大于（或等于）50% 时，才会继续对敌人进行攻击。在初期时，角色只会有两条作

战布局栏，即最多只能设置两条作战字段，通过激活执照盘中的“作战布局栏增加”执照，将能使得作战布局栏得以增多，最多为12条。从上往下进行排序，作战字段的位置越靠上、序列数字越小，则优先级越高。



①所选角色：头像被点亮的角色为所选角色。通过L1和L2键可在角色间进行切换。

②作战布局的ON/OFF：变更所选角色整体作战布局的开或关。当选择“ON”打开时，会在角色名字旁边出现“G”的图标；当选择“OFF”关闭时，角色的作战布局将会完全失效，只能手动为角色输入指令来行动。

③作战字段的ON/OFF：变更所选作战字段的开或关。将光标移动到所选作战字段，双击○键可设置该条字段的ON/OFF。当选择“ON”打开时，作战字段的背景会呈现红色或蓝色（目标指向敌人时为红色，目标指向我方成员或自己时为蓝色）；当选择“OFF”关闭时，作战字段的背景会变暗。将光标移动到所选作战字段，单击○键再配合方向键↑/↓，可实现所选作战字段优先级的变化。

④优先级序号：序号越小、位置越高的作战字段优先级越高。

⑤目标：行动的对象和条件。

⑥行动：对目标进行的行为。

⑦作战布局栏：用于放入目标和行动，从而组合成作战字段。最初只有2条，随着“作战布局栏增加”执照的习得而逐渐增加，最多为12条。当光标选定作战字段时按下触摸板，将能迅速清除目标和行动，使之变为作战布局栏。

你需要掌握的小技巧

●通过战斗菜单中的“作战布局”，可直接打开或关闭该名角色的作战布局。

●设置作战字段“HP=100%的敌人→盗取”能使角色在一遇到角色后便直接进行盗取。当该敌人被其他作战成员攻击使得HP≠100%时，角色便会停止盗取转而执行之后的作战字段。

●设置作战字段“「濒死」的敌人→盗猎”能使角色在敌人一进入“濒死”状态时便立即进行盗猎。

伊瓦利斯的场所都能在“世界地图”中查看



通过“世界地图”选单，将能够查看已经前往或持有相应地图的地域。移动光标选定地域的图标后再按下○键，在画面右侧弹出的选单中选定相应的地域，将能够进入到该地域的地域地图中。通过地图中各地域的图标能快速判断出地域的类型（城市、城镇、野外、迷宫）。另外，小红旗图标表示角色目前所在位置，而闪烁的“?”图标则表示还未前往的剧情目的地。

在“持有物品清单”中确认和排序物品

在游戏中获得的道具、魔法、招式等都能在“持有物品清单”中进行确认。进入该选单后，画面左侧会呈现出持有物的类别选单，进入到类别选单中即可对该类别的持有物进行信息的查看或排序。光标选中具体的持有物，按下○键之后可通过方向键↑↓手动对该持有物进行排序；光标选中具体的持有物，按下□键后可让系统对该类别的持有物进行排序。“重要物品”和“魔法/招式”类别中的所持物1种只会持有1个，而其他类别中的所持物每种最多可以持有99个。



你需要掌握的小技巧

●在默认情况下，持有物的排序将会按照获得顺序依次排列，但为了在战斗菜单中能够快速地找到常用的几个道具/魔法/招式，则需要提前在“持有物品清单”以手动排序的方式将常用的道具/魔法/招式放在队列最上方。这样便能在战斗菜单中实现快速而又精确的选择。

冒险的成果能在“公会报告”中查看

进入“公会报告”选单后，将能进一步地查看目标怪物清单、狩猎目录、冒险提示。此外也能通过画面的右下角落查看当前的公会位阶和公会点数。

目标怪物清单：显示目前已经接取了的公会讨伐。除了会显示各讨伐的名称、委托人和所在地域、完成情况（完成后在怪物图标小显示“COMPLETE”）外，通过画面下侧白条的积蓄情况，可判定目前公会讨伐完成的总比例。光标选定并按下○键可查看该讨伐的进行状况，在没有完成前还可在此界面中按下□键来显示委托人或讨伐目标在地域/区域中的具体位置。

狩猎目录：按照地域和类别显示出了目前遇见并击败的敌人，选定并按下○键可参看该敌人的模型和解说等详细信息，通过击杀一定数量的相同敌人，能查看该敌人第2页的信息（通过列表中敌人名称后面的数字可判定剩余的击杀数）。通过画面下方的白条能得知狩猎目录完成的总百分比。另外，通过按下L1和R1能使光标以地域或类别为单位进行快速移动。

冒险提示：对游戏的系统进行说明，随着剧情的推进提示会越来越多。





街道中的设施

满足条件后即会出现的交易品

在世界各地的区域中，存在着各式各样的商店。无论是魔法还是武器，都能在相关商店中买到。并且，即便同一间商店，随着主线剧情的推进也会追加新的商品。除了能在商店中进行“买”之外当然还能进行“卖”，而“交易品”系统便和“卖”息息相关。

在任意一间商店中，卖出特定数量的特定商品，满足一定条件后，便会在“交易品”中增加相应的商品。因为这一机制，交易品系统也能够被看作为本作的合成系统。合成交易品的“素材”均是宝藏类的道具，而所获得的交易品本身的种类则各种各样。另外，大多数的交易品都是只能“合成”并交易一次的，一旦购买了相应的交易品后便无法再次“合成”。

关于卖出怎样的宝藏类道具会出现怎样的交易品，即“合成配方”，在各怪物清单的第2页会有不少提示，但并不实用。由于篇幅原因，本期无法呈现重要交易品的“合成配方”。各位在攻略游戏的过程中，可尽量贩卖数量超过10个以上的宝藏类道具，数量低于4个以下的宝藏类道具都尽量保留。特别一提的是，完成“悬赏单 No.4 栖息在魔石矿的魔物”中获得的“巨蛇外壳”不要卖掉，这与分支事件“沙漠病人”的完成息息相关。



你也许不知道的知识点

●在商店购买装备类商品后可以立即装备。当多人均可装备该商品时，可通过L1和R1键（或方向键←→）来切换装备的角色。

●在死都拿普迪斯中有一间由“巴克拿慕斯族商人”所开的独特商店，除了有卖不少珍贵的道具外，道具的种类还会随着主线剧情的推进而更新。

贴在酒馆的公布栏上的悬赏单

在酒馆的公布栏接下怪物的悬赏单，是公会讨伐任务的第一步。接下来需要前往任务委托人所在区域并与之对话，出现“开始讨伐”的字样后前往讨伐目标所在区域，以特定的条件使目标敌人出现后将之击杀，最后还要回到委托人处进行汇报才能获得讨伐奖励并完成该公会讨伐。完成公会讨伐后会提升公会点数，随着公会点数和公会讨伐完成数的增多，公会位阶也会提升。公布栏上的悬赏单会随着主线剧情的推进和公会位阶的上升而逐渐增多。

与“王都拉巴纳斯塔/市区北部”的NPC“神秘的班葛族人”对话并选择“进去”后，能从旁边的门进入到公会总部，公会会长蒙布朗在二楼等待着角色来接取难度更高的“紧急讨伐”任务。此外，当击败世界中的一些BOSS后，还能在蒙布朗处领取到相应的奖励。

无论是普通讨伐还是紧急讨伐都分为了8个等级（最低E级，最高X级），可根据讨伐等级量力而行。全公会讨伐任务的相关内容将会在之后的研究中放出。

▼与“神秘的班葛族人”对话进入公会总部。



使用飞空艇前往世界各地

随着主线剧情的推进，各城市飞空艇总站中的定期飞空艇将会为主人公们提供服务。每来到一座新的（有飞空艇总站的）城市，各地的定期飞空艇便会增加新的路线。与飞空艇总站中各路线对应的承办人对话，便可花费一定数额的金钱乘坐定期飞空艇前往对应路线的城市，在这之前需要在“搭乘悠闲飞空艇”和“搭乘高速飞空艇”中进行选择。选择“搭乘悠闲飞空艇”后，角色将可以在飞空艇中自由移动，三层的空间中还提供了一些商店。与“贵宾室”中的NPC“客舱主任”对话后选择“休息至抵达”将能结束在飞空艇中的探索并到达目的地。选择“搭乘高速飞空艇”后，将直接在读盘之后到达目的地。



在剧情发展到终盘时，巴夫雷尔的私人飞空艇将能够被自由使用。私人飞空艇除了能到达一些大型的城市外，也能够到达野外的一些区域中。通过飞空艇总站个人用承办人，以及分布在野外各区域中的“船锚”，将能够使用自由飞空艇。自由飞空艇不提供悠闲模式，均是高速到达。

你也许不知道的知识点

●各城市搭乘定期飞空艇所需花费的金钱是不同的：王都拉巴纳斯塔为200GIL、空中都市卜耶巴为250GIL、那尔比纳城塞维210GIL、帝都阿凯迪斯为200GIL、港都巴冯海姆为180GIL。

●由于自由飞空艇除了能前往城市外，还能前往固定的野外区域，所以比定期飞空艇更实用。

在陆行鸟商处租只陆行鸟



在城市和城镇的出入口处有着提供陆行鸟租借服务的陆行鸟商，花费一定金钱后便能骑上陆行鸟在野外更方便的移动。骑乘陆行鸟后，移动速度将会得到大幅提升且不会被敌人攻击。每次骑乘陆行鸟的时间为180秒，左下角“TIME”中会实时的显示剩余的骑乘时间。在骑乘期间还可以通过按下○键来实现加速奔跑，加速奔跑时间为10秒，每一次的骑乘只能使用3次加速。有不少隐藏的区域需要骑乘陆行鸟通过陆行鸟专用通路到达，而迷宫和街道之类的区域，陆行鸟则无法前往。

除了在陆行鸟商处租借陆行鸟外，野外部分区域中还存在着可供骑乘的野生陆行鸟。骑乘野生陆行鸟需要1颗“基沙尔蔬菜”，这种道具可在部分商店以及定期飞空艇上的商店中购买。

你也许不知道的知识点

●陆行鸟专用通路附近的土地上都会有不少陆行鸟的脚印，可以此为依据判定陆行鸟专用通路的存在。

野外 / 迷宫中的元素

宝箱

在游戏的各种场所中（包括街道 / 野外 / 迷宫），分布着大量能获得各种物品的宝箱。每一个区域中宝箱出现的位置都是固定的，但该位置的宝箱是否能在每一次进入该区域后都会出现，则由宝箱自身的情况（出现率）而定。视宝箱的不同，打开同一个宝箱所获得道具也可能会不同。比如打开同一个宝箱，可能会是 50% 的几率获得金钱，50% 的几率获得“治疗剂”等等。另外，存在着会反复出现的宝箱，也存在着打开一次后便会消失的宝箱。总的来说，各宝箱的出现率、金钱 / 道具的获得率、再生情况，甚至是宝箱的外型都会有所不同。

特定要注意的是，佩戴上配件“钻石手环”后，打开同一个宝箱所能获得的道具将会和普通状况下打开有所不同（道具类型和获得率都不同）。可以认为是佩戴配件“钻石手环”开的宝箱和普通情况下开的宝箱是完全不同的两个宝箱，即便实际上它们是在同一位置的同一宝箱。



你也许不知道的知识点

●野外 / 迷宫中存在着外型和宝箱一样的怪物，打开之后怪物现身并会向角色发起攻击。如果仔细观察的话，是能发现这种宝箱怪和普通的宝箱还是有区别的。当然，也存在着普通宝箱看起来像宝箱怪的情况。

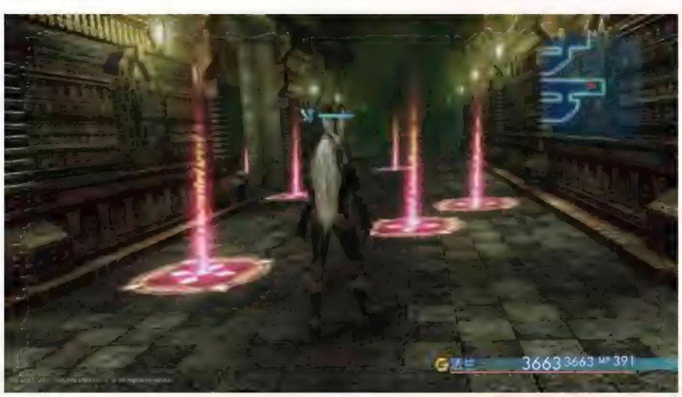
你需要知道的知识点

●对于那些反复会出现的宝箱，可以通过离开该区域再返回该区域的方法来对区域中的宝箱进行刷新。比如在 A 区域的某位置打开了出现率为 100% 的宝箱，离开 A 区域来到 B 区域再返回 A 区域，此时 A 区域中的宝箱便会全部刷新，之前的宝箱由于出现率为 100% 则会再次出现在相同位置供又一次打开。当然，宝箱刷新后出现的情况是由自身的出现率来决定的。通过这种方法，便可反复打开同一个宝箱，以获得其中一些低几率才能获得的道具。

陷阱

在野外 / 迷宫中，存在着不少大部分会对角色的冒险造成阻碍的陷阱。一般情况下这些陷阱都是看不见的，一旦踩上这些地面上的陷阱，角色会出现 HP 减少、MP 减少、进入“石化中”状态、进入“沉默”状态等不利情况。当然也有可能是造成角色的 HP 回复等有利情况，但并不多。

通过让出战成员中的角色（至少一名）进入“窥伺探测”状态，将能够看见区域地面上的那些红色光圈的陷阱。除了通过绕开这些陷阱来进行回避外，为角色佩戴配件“钢铁护膝”以及使用“大浮空”魔法或魔片使角色进入“浮游”状态，都是不错的回避陷阱的方法。



天候

在野外区域中，天候状况会对冒险产生诸多影响。游戏总共存在着 9 种天候，其中晴天、阴天、雨天这 3 种天候中风的强弱也会发生变化，强风时会对属性伤害量和双手弩、双手弓的命中率产生影响。

天候的影响主要体现在三个方面：天候将会对普通物理攻击外的所有属性伤害量产生影响；受到风的影响，双手弓的命中率会下降至 80%，双手弩的命中率会下降至 50%；某些敌人只会在特定的天候中出现。

佩戴上配件“玛瑙戒指”后，天候对于属性伤害量的影响将会失效。



你也许不知道的知识点

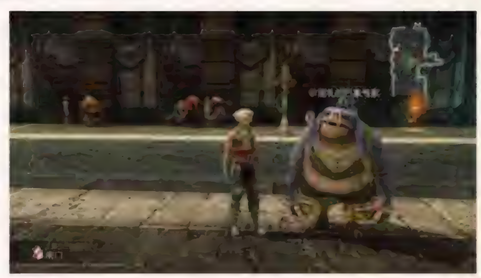
●一个地域存在着 1~3 种类型的天候，并且根据地域中区域的不同，天候状况也会有变化。根据地域的不同，天候变化的方式也会不同：

区域切换式——每次切换区域后天候便会随机变化，但部分区域的天候固定；

地域切换式——切换地域后天候会随机变化，但在地域内切换区域后天候并不会变化；

区域 / 地域切换式——两种方式均会使天候随机变化。

●存在着旱季和雨季居札草原非常特殊，季节的不同使得草原的地形和怪物也完全不同，这对不少公会讨伐和分支事件的完成会产生影响。从游戏开始到获得“晓之断片”期间，居札草原固定为旱季，当获得“晓之断片”到进入戈利夫族村落佳哈拉期间，居札草原固定为雨季。在这之后，便会出现季节切换（旱季 2 小时，雨季 1 小时）。与位于“王都拉巴纳斯塔 / 南门”的 NPC“居札的气象专家”（还没出现季节切换时名为“冒险者”）对话，可从其话语中大致判断离季节切换的时间还有多久。



地形

除了天候对属性攻击的伤害量产生影响外，使用者所在的地形也会对属性伤害量产生影响。具体来说，水、冰、砂的地形会对属性伤害量的倍率产生影响：

水：雷属性 x1.2、土属性 x0.5、水属性 x1.2；

冰：冰属性 x1.2；

砂：土属性 x1.2。



战斗

ADB 战斗系统

《FF12》的战斗系统被称之为"ADB系统（动态次元战斗系统）"，敌人可见、接近后直接开战、空间概念、作战布局可以算是这个系统的特色。在角色离敌人较近时，角色会拔出自己的武器（非逃离模式时），此时便算是正式进入到了战斗之中。接下来将会对战斗画面中的各元素进行介绍。

战斗开始时

①帮助信息：战斗菜单中所选选单的说明。

②战斗信息：敌人行动的说明、所获得的道具、盗取的状况等情报。

③战斗菜单：在这里的选单中为角色输入指令。无法选择的指令会以灰色字体显示。

④作战布局 ON/OFF：显示作战布局的开关情况。



选择指令时

①敌人信息：当出战成员中有身附"窥伺探测"状态的角色，将能在这里看到敌人的具体信息，否则具体信息会显示为问号。能探测到的敌人信息包括是否为飞行类敌人（有无翅膀图标）、等级、名称、HP/最大HP、正在发生的状态、弱点属性。另外，在没有处于"窥伺探测"状态时，可通过敌人的名称来判断敌我实力差距：红色——敌人等级高于领队角色3级以上；黄色——敌人等级高于领队角色1~2级；蓝色——敌人等级等于或低于领队角色。

②战斗菜单：选择了目标之后角色便会自动跑向目标执行指令。除了可以通过方向键↑↓选择目标外，此时按下方向键←→，也能将光标移动到敌人身上直接进行选择。另外，此时可以按下L1和R1键切换目标阵营。

③目标线：用于判定敌方和我方指令执行目标的参展线。可根据目标线的方向和颜色来判断战况。

- 蓝——我方的攻击指令
- 绿——我方的回复指令
- 红——敌方的攻击指令
- 紫——敌方的回复指令

④目标圈：指令指向的目标，目标阵营不同则目标圈颜色不同。红色为敌方阵营，蓝色为我方阵营。



指令执行时

①目标方向：以箭头的形式显示出指令执行目标所在的方向。当未进入到指令可执行的距离时，箭头会以红色显示；当进入到指令可执行的距离时，箭头会以黄色显示。

②行动槽：输入指令后，行动槽会逐渐增加，蓄满后角色便会执行行动槽右侧所示的行动，执行时行动槽会出现"ACTION"的字样。当在执行的过程中，即显示"ACTION"时手动为角色选择了下一个行动，则会在行动槽左侧显示"NEXT"的字样。



行动完成后



①伤害量/回复量：以数值的形式显示出行动造成的伤害量或回复量。白色为敌方受到的伤害量，红色为我方受到的伤害量，绿色为回复量。

②EXP、LP：将敌人击败后会获得一定数额的EXP和LP。只有出战成员才能获得EXP，而LP全员均可获得。"石化"、"无法战斗"和"不明"状态无法获得EXP和LP。

你需要知道的知识点

●在战斗中可以使用"盗取"招式来盗取敌人所持的道具。敌人最多会持有三件道具，三件道具按照盗取成功率分为了三个层次：高概率（55%）、中概率（10%）、低概率（3%）。对敌人执行"盗取"时，会按照从低概率物品到高概率物品的顺序依次判定，一旦其中一个层次判定为盗取成功，则停止之后层次的判定。也就是说，一名敌人只能偷得一件道具（少数多阶段的BOSS除外）。在佩戴上配件"盗贼之袖"后，盗取的成功会提升，高概率（80%）、中概率（30%）、低概率（6%），并且这三个层次的概率会同时判定，即一次盗取可能会获得多件道具。

●虽然每名敌人只能成功盗取一次，一旦成功便无法再次获得物品，但其实也有例外。可以通过区域的切换来刷新敌人的状况（至少2AC，2AC见流程攻略前言中的解释），从而实现再次偷取；有不少BOSS会分阶段，每进入一个新的阶段后均可再次盗取。

●通过盗猎来获得的物品只会存在两种概率情况：高概率（95%）和低概率（5%）。

逃跑可耻但有用

在野外/迷宫移动时按住R2键便能进入逃离模式。逃离模式中，战斗成员会取消所有行动而专心于移动。此时，作战布局及咏唱中的魔法、招式也会取消，不再发动。同时，由于完全不会采取格挡行为，战斗中有可能单方面遭受到攻击。如果在战斗成员分散的状态下进入逃离模式，成员会急速接近领队，因此也可以当成集合技能来使用。

全员被击败后的 Game Over

当角色剩余HP降为0后会进入"无法战斗"状态，但此时游戏还没有Game Over，使用魔法或招式将"无法战斗"状态的角色复活后依然能继续作战。即便是出战成员的3人均进入"无法战斗"状态，还是可以替换出备战成员继续作战的。在本作中，当所有成员全部进入到无法战斗/石化/不明状态时，游戏才会迎来Game Over，之后需要通过读档来继续挑战。

借由战斗连锁大赚一票

连续打倒相同类型的敌人，便会发生战斗连锁。发生战斗连锁的期间，可通过画面右下侧"Chain"后面的数字来判定已连接了几次连锁。随着战斗连锁次数的提高，战斗连锁的等级将会提升。等级的提升除了会带来"Chain"数字颜色以及敌人掉落物图标的变化外，还能提高敌人所持道具的掉落几率，并且在拾取这些掉落物时还可能会给我方带来各种有利效果和状态。总之，多多积累战斗连锁，能为冒险带来不少好处。

属性对战斗产生的影响

在游戏中，敌我双方的行动都可以附带上属性，比如使用属性魔法、挥动具有属性的武器等。游戏中一共存在着8种属性：火、水、冰、雷、风、土、圣、暗。在使用带有属性的行动时，需要考虑对方对此属性的相性，相性包括有：弱点、半减、无效、吸收。装备上特定的防具或配件后，无相性的角色将变为有相性。

举例来说，使用火焰魔法攻击对火属性的相性为弱点的敌人，敌人便会受到2倍的伤害量；攻击对火属性的相性吸收的敌人，敌人便会将伤害量吸收为回复HP。

相性	倍率	效果
无相性	1	造成伤害
弱点	2	造成伤害
半减	0.5	造成伤害
无效	0	无效果
吸收	-1	回复HP

状态对战斗产生的影响

《FF12》中许多的战斗策略都是围绕着状态来制定并实施的，了解这些状态将能更深入地了解本作的战斗机制。游戏中存在着32种不同类型的状态，其中19种为障害状态，剩下的13种为有利状态。

在战斗时，敌人可能会为我方成员附上各种障害状态，除了能够通过相应的魔法来解除对应的障害状态外，也存在着各式各样解除障害状态的道具。比如解除"沉默"的"山彦草"、解除"猛毒"的"解毒药"等等。值得一说的是"万能药"这种道具。在游戏初期，万能药只能同时解除少量的障害状态，随着在执照盘中逐渐激活三种"万能药的知识"的执照，万能药便能够解除绝大部分的障害状态。另外，部分障害状态会随着时间的流逝自然解除。当然，触摸保存水晶也能将所有障害状态解除的。

使用状态魔法或者装备特定的配件等，将能够为我方成员附上有利状态。有利状态当然是能够给我方成员带来各种有利效果，活用各种有利状态是获得胜利的关键。有利状态几乎都会随着时间的流逝自然解除。



障害状态：不明、无法战斗、石化、石化中、黑暗、猛毒、沉默、缓慢、睡眠、骤降、止步、止动、混乱、油液、停顿、死亡宣告、病菌、濒死、逆转。

有利状态：诱饵、反射、物防护、魔防壳、急速、勇气、信心、匿迹、狂暴、治疗、高涨、窥伺探测。

你也许不知道的知识点

●状态持续的时间和角色能力值中的"活力"息息相关，活力值越高则有利状态的持续时间越长，而障害状态的持续时间则会越短。

●游戏中还存在着能让角色永久处于某些状态的装备，比如永久处于"反射"状态的"红宝石戒指"等等。

●只有弓箭手、猎长、机工士这三种职业的执照盘拥有三种"万能药的知识"的执照。

战斗菜单

与战斗密切相关的五种选单

在野外/迷宫移动时，可随时按下○/□键打开战斗菜单，如果战斗模式为"等待模式"，游戏在此时会完全暂停。在战斗菜单中的内容全部解开后，会出现共计5种与战斗密切相关的选单。玩家们在战斗中所进行的操作便是围绕着这5种选单进行。另外，如果在"游戏设定"中将战斗模式设置为"动态模式"，那么战斗菜单弹出后敌我双方的行动也不会战斗，想追求刺激战斗的玩家可以自行尝试。



使用所装备的武器来进行攻击的"战斗"

选择"战斗"并选取目标后，角色便会使用所装备的武器（无武器装备时为空手）来对目标进行攻击。使用该指令发起的攻击，最终产生的效果与所持武器的攻击力、属性、效果等息息相关。另外，在使用"战斗"发起攻击时，大多数近战武器将有几率打出"连击"，大多数的远程武器将有几率打出"暴击"，在特定情况下还有可能发生"反击"和"击退"。

对于飞行类的敌人，多数近战武器（双手长枪和双手棍除外）是无法对其造成伤害的。因此在与飞行类的敌人战斗时，需要使用远程武器或者魔法来对其造成伤害。

你也许不知道的知识点

●在作战布局关闭的情况下，通过"战斗"为角色选择攻击目标后，角色会自动对目标进行攻击，直到将目标击杀。

●大多数武器的伤害都与角色的等级和能力值息息相关，但"双手枪"和"单手计算尺"是例外，这两种武器的伤害仅取决于武器本身的攻击力，且无视敌方的防御。特别是双手枪，在一些战术的配合下相当强力，因此双手枪也是"弱模式"的必备武器。

●虽然不少近战武器无法攻击到飞行类敌人，但使用招式"远距攻击"也能使用近战武器从远距离发动攻击。

使用习得的魔法和招式来进行攻击的"魔法·招式"

消耗MP来进行攻击或回复的"魔法"以及不消耗MP便可执行的"招式"，都可以在选单"魔法·招式"中进行使用。魔法分为了白魔法、黑魔法、时空魔法、绿魔法、里魔法五种类型，各种类型的魔法侧重点不同。使用魔法所消耗的MP可以通过使用"麻醉药"、触摸保存水晶等方式来进行回复，在移动的过程中MP也会有少量的回复。无论是魔法还是招式，都需要事先激活相应的执照并持有后才能进行使用。

你也许不知道的知识点

●配件"贤者戒指"能使佩戴者MP的消耗量减半，非常的实用。

●如果在触摸了保存水晶后发现自己某名角色的MP值还是0，可以查看下该名角色是否有佩戴MP强制降为0的配件"晓之断片"。

借“魔雾匣”一举扭转局势

“魔雾匣”中的指令是具备强大威力，且不属于魔法或招式的特殊行动。需要在执照盘中点出至少一个召唤兽或魔雾技的执照后，“魔雾匣”的选单才会出现。无论是“魔雾匣”中的“召唤”还是“魔雾技”指令，都会消耗角色信息下方的魔雾匣能量，通过相关指令右侧的图标能判断出该指令需要消耗的能量条数。随着召唤兽或魔雾技的执照被更多的激活，魔雾匣能量槽的数量将会增多，最多为 3 条。用于回复 MP 的所有方法同样作用于魔雾匣能量的回复，即回复 MP 的同时魔雾匣也会得到回复。

召唤

击败召唤兽后会获得相应的“召唤兽”执照，在某一名角色执照盘上激活该“召唤兽”执照后，该名角色即可在“魔雾匣”的“召唤”选单中选择该召唤兽进行召唤，之后会进入“召唤兽模式”。

在“召唤兽模式”下，我方的战斗成员只会剩下召唤者和召唤兽，其他成员暂时退场。此时可以为召唤兽输入指令，也可以选择召唤兽为领队并亲自控制召唤兽。退出“召唤兽模式”的方法很多：模式时间（4 分 10 秒左右）结束、召唤兽或召唤者被击败、召唤兽发动了有专门动画的召唤技、使用间门水晶进行传送、乘坐各种飞空艇、乘坐陆行鸟。

除了部分召唤兽外，召唤兽的实用度其实并不高。



魔雾技

在执照盘中点出相关的“魔雾技”执照后，角色将会学会魔雾技。执照盘上虽有 4 种“魔雾技”执照可供选择，但只能激活其中的 3 种。魔雾技设有等级，等级越高的魔雾技威力越大，但相对的，所需的魔雾匣能量条数也会增加。

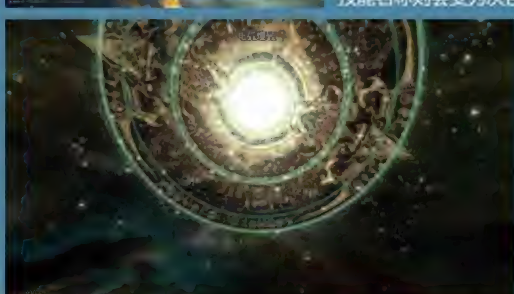
发动魔雾技后，便会进入“魔雾技模式”。在此模式下，若于限制时间内按下画面中显示的按键，即可发动其它的魔雾技或者回复魔雾匣能量。接二连三地发动魔雾技，并将特定等级的魔雾技发动一定次数后，便会在模式最后追加威力强大的“融合技”游戏中共有 8 种“融合技”。另外，在此模式中还可以通过按下 R2 键来刷新可选魔雾技的选单。

①魔雾技名：正在发动的魔雾技的名称。

②剩余时间：剩余时间耗尽后便会退出“魔雾技模式”。

③魔雾技选单：按下对应按键后即可发动对应角色的魔雾技。选单中的魔雾技只会出现角色已经习得的。按下 R2 键可以刷新选单中的魔雾技。当魔雾匣能量不够时，这里的角色和技能名称则会变为灰色。





◀将特定等级的魔雾技发动一定次数后，便会在模式最后追加威力强大的“融合技”。

方便实用的“作战布局”

通过点击“作战布局”来将后面的图标变为 ON 或 OFF，能实现该名角色作战布局快速地打开（ON）和关闭（OFF）。配合方向键←→快速切换角色，将能对快速地关闭或打开队友的作战布局。



在“道具”中使用所持物

在“道具”选单中能够使用所持有的道具。道具名称会显示在左侧，右侧对应的数字即为该道具的剩余数量。在“持有物品清单”的“道具”中对各道具的排序进行的修改，也会在这里进行体现。所有道具的使用都是选定目标后立即执行的，没有像魔法一样的读条时间。因此，在“道具”中使用魔片来发动魔法进行攻击，能比使用魔法进行攻击更加快速和及时。

你也许不知道的知识点

游戏中存在着不少封印特定战斗选单的异常空间。在这些空间进行战斗时，根据异常空间的不同，“战斗”、“魔法·招式”、“道具”这三个选单将可能无法使用（显示为灰色）。因此，在这种空间进行战斗时便需要根据情况制定合理的策略。

游戏模式

三模式

除了正常开始游戏进入的普通模式外，游戏中还存在着三种特殊的模式：考验模式、强模式、弱模式。

名称	开启条件
考验模式	在游戏标题中选择“Trial Mode”后直接进入
强模式	在普通模式中通关后开启
弱模式	在考验模式中通过第 100 层后开启

强模式

在通关了普通模式之后将会开启全员初始等级 90 级的强模式，之后等级会按正常方式上升。开启强模式后游戏将重头开始，除了“系统设置”外，其他一切要素均无法继承。在《FF12》中，等级其实并没有那么重要，合理地装备搭配以及使用各种道具、技能、魔法才是能战胜强大敌人的关键所在。所以这个模式仅仅是为玩家们省去了升级时间。

弱模式

在完全通关了挑战模式之后便能够开启弱模式。在该模式下，角色将无法获得任何的经验值，角色等级在初期固定也无法成长，但能够获得 LP。开启弱模式后游戏将重头开始，除了“系统设置”外，其他一切要素均无法继承。

考验模式

考验模式独立于游戏本体，玩家可以随时在标题菜单选择“Trial Mode”并读取本篇存档后进行挑战。由于读取了游戏本篇的存档，所以该存档中的人员组成、人员状态、所持装备和道具等便直接决定了挑战模式中队伍的情况。挑战模式在各种固定场景中提供了共计 100 场的战斗，随着层数的提升，敌人也会变得越来越强。每通过一层则会在下一层开始时进行自动存档，每通过 10 层会给予一定的奖励并提供手动存档的机会。

100 场战斗中遇到的各种敌人也是能进行盗取和盗猎的，并且各敌人所持有的物品与普通模式大不相同，如果顺手盗取到了普通模式中的极品装备也不要惊讶。考验模式的每一层都会在场景中存在着宝箱，出现率为 100%。在未佩戴“钻石手环”时打开宝箱，一般为各种道具和魔片；在佩戴了“钻石手环”时打开宝箱，一般为各种装备、魔法、招式。

在这次的《最终幻想XII 黄道纪元》中有一个非常重要的改变：考验模式中队伍的状态和所获得的道具全部可以带回到本篇中！具体操作为：在游戏标题中选择“Load Game”读取考验模式的存档（此类存档右上角有“Trial Mode”的图标，自动存档和手动存档均可），之后系统会提示考验模式的存档会作废是否继续，再选择“是”后进入游戏，即将考验模式中的状态和道具带回到了本篇。

特别说明，在标题菜单中选择“Trial Mode”后读取任意本篇存档会从第一层开始挑战，读取任意考验模式的存档（右上角有“Trial Mode”的图标）后，则从该存档所在的层数开始挑战。





百层挖宝

由于考验模式中的状态和道具能够带回到本篇，这便使得我们能通过在百层中“挖宝”的形式来获得不少本篇中的极品装备。同时因为考验模式可以无限次的进入，也就使得这些极品装备的量产变为了可能。除了能获得极品装备外，考验模式还能够带给角色大量的 LP。如果佩戴上能将 LP 转换为金钱的“猫耳风帽”，则也能获得大量的金钱。总之，百层挖宝绝对是玩家们的福利。

从个人对于百层挖宝的体验来看，挖宝确实会对游戏流程的正常体验带来影响，但多集中在前期，中后期敌人变得强大后，百层挖出来的装备起到的作用有限。所以，如果你是第一次玩《FF12》，那么可结合自身情况慎重考虑进不进行百层挖宝。

同样是由于篇幅限制，无法列出每一层宝物的情况。这里为大家放出的是经过小编们提炼后的百层宝物信息，大家可依据右侧的列表自行进入百层挖宝。如果你是新手的话，在流程攻略中有附上百层挖宝指南，详尽地写出了在哪个时期去挖宝、挖到多少层、挖出来的宝物有什么作用。另外，由于每层的宝箱固定出现且为多个，所以下表中不会明确指出宝物具体是在哪一个宝箱（还是由于篇幅有限），大家直接将该层所有的宝箱都打开即可。“重要程度”中的必挖神器 > 推荐强装 > 不过不失，“重要程度”根据宝物所在层数和珍稀程度综合考虑，仅供参考！

层数	宝物	对应执照	对象	获取方式	重要程度
1	钻石手环	配件 3	宝箱	普通方式打开	**必挖神器**
3	嗜血剑 A	剑特	花仙人掌	低概率盗取	**必挖神器**
5	狂战士	配件 13	人狼	低概率盗取	推荐强装
8	海盗外套	轻装 6	巴杜	低概率盗取	不过不失
9	拉米亚宝冠	魔装 5	突变巫妖 *	低概率盗取	不过不失
10	霸王之剑	无执照	贝利亚斯	中概率盗取	**必挖神器**
15	魔防壳盾	盾特	太古龙	中概率盗取	推荐强装
35	橡胶紧身衣	轻装 11	亚卓梅列克	低概率盗取	推荐强装
40	盗贼之袖	配件 8	长吻毛鳄	中概率盗取	推荐强装
42	赫米斯靴	配件 20	酋库雷因	低概率盗取	推荐强装
43	魔力骑头兵盔	重装 11	帕尔 *	中概率盗取	推荐强装
43	腹弩	弩 4	帕尔 *	高 + 低概率盗猎	推荐强装
45	马克西米连式铠甲	重装 11	毗湿奴	低概率盗取	推荐强装
49	缎带	配件特	赫修马伦	低概率盗取	**必挖神器**
50	德罗之剑	无执照	法姆弗利特	低概率盗取	**必挖神器**
51	黑暗弹	双手枪之弹	赫维涅克	中概率盗取	不过不失
54	黑法袍	魔装 10	夺命镰刀	中概率盗取	推荐强装
55	黑面具	魔装 10	夺灵魔	低概率盗取	推荐强装
58	赫米斯靴 / 高涨腰链	配件 20/ 配件 17	捣蛋鬼	中 / 低概率盗取	不过不失
59	低平层状火山 / 比布鲁斯之骨	手雷 3/ 赤锤 5	巴加摩南	中 / 低概率盗取	不过不失
60	魔力骑头兵盔 / 勇气服	重装 11/ 轻装 13	莫尼	中 / 低概率盗取	推荐强装
62	大蛇	忍刀 1	钢壳快刀手	中概率盗取	不过不失
62	最强之矛	长枪特	钢壳快刀手	低概率盗取	**必挖神器**
64	究极之刃	骑士剑 3	冯巴巴头目	中概率获取	推荐强装
64	石中剑	骑士剑特	冯巴巴头目	低概率盗取	**必挖神器**
65	源氏之盾 / 神盾	源氏 / 盾 6	死亡凝视	中 / 低概率盗取	推荐强装
65	恶魔之盾	盾 6	威拉尔	中概率盗取	推荐强装
68	信心棒 / 黄金牧师帽	白棒特 / 魔装 12	艾克斯迪司	中 / 低概率盗取	推荐强装
69	伏尔坎宁式	手雷 4	狂暴毛尔波尔	低概率盗取	推荐强装
70	鲸齿吊坠	配件 21	凯萝特	中概率盗取	推荐强装
71	宿命人马 A	弓特	卡露特	低概率盗取	推荐强装
72	龙须 L	长枪特	迪亚布罗斯	低概率盗取	推荐强装
72	正宗	刀特	复仇者	低概率盗取	不过不失
72	索林根 / 猎长之山刀	匕首 6/ 匕首特	无头魔人	中 / 低概率盗取	不过不失 / 推荐强装
72	猎长之山刀 F	匕首特	无头魔人	低概率盗猎	**必挖神器**
74	毕宿五	枪 4	宝箱	佩戴钻石手环打开	推荐强装
77	金色护身符	配件 6	宝箱	佩戴钻石手环打开	推荐强装
78	红宝石戒指	配件 15	宝箱	佩戴钻石手环打开	推荐强装
79	蛋白石戒指	配件 20	宝箱	佩戴钻石手环打开	推荐强装
81	头环	魔装 13	断罪暴君泽罗姆斯	低概率盗取	推荐强装
85	治疗高顶盔 / 勇气服	轻装 12/ 轻装 13	派尔拉斯特	中 / 低概率盗取	推荐强装
86	圣剑迪兰达尔 A	剑 9	李奇	低概率盗取	推荐强装
86	毕宿五 Y	枪 7	叶尔莎	低概率盗取	推荐强装
87	石中剑	骑士剑特	魔神龙	低概率盗取	推荐强装
88	浴血盾	盾特	树妖	低概率盗取	推荐强装
89	伟大头盔	重装 12	法夫纳	低概率盗取	推荐强装
90	伟大头盔 / 伟大护甲	重装 12/ 重装 12	帝王凶恶巨兽	中 / 低概率盗取	推荐强装
93	缎带	配件特	红陆行鸟 Lv99	低概率盗取	推荐强装
94	正宗 I/ 德罗之剑	刀特 / 无执照	吉尔伽美什	中 / 低概率盗取	推荐强装
94	源氏之盔 / 盾 / 铠	源氏	安奇托	低 / 中 / 高概率盗取	推荐强装
95	白面具 / 白法袍 / 领主法袍	魔装 11/ 魔装 11/ 魔装 13	圣天使雅尔提玛	低 / 中 / 高概率盗取	推荐强装
97	黑面具 / 黑法袍 / 领主法袍	魔装 10/ 魔装 10/ 魔装 13	戒律王佐狄亚克	低 / 中 / 高概率盗取	推荐强装
98	大蛇 N	忍刀特	亚兹马特	低概率盗取	推荐强装
99	转转锤矛	无执照	欧米茄 mk. XII	高概率盗取	**必挖神器**
99	缎带 / 石中剑	配件特 / 骑士剑特	欧米茄 mk. XII	中 / 低概率盗取	不过不失
100	向阳花	骑士剑特	加布蓝斯	中概率盗取	**必挖神器**
100	源氏前臂	源氏	审判者基斯	中概率盗取	推荐强装
100	头环	魔装 13	审判者贝尔冈	中概率盗取	不过不失
100	伟大护甲	重装 12	审判者查格博斯	中概率盗取	不过不失
100	缎带	配件特	宝箱	佩戴钻石手环打开	不过不失

注：带 * 号的名称为珍稀怪物，具体出现方式见流程攻略中百层挖宝指南。

FINAL FANTASY XII THE ZODIAC AGE

流程攻略

由于杂志页数以及本作可游玩的内容实在是太多太多，所以本次的攻略并不能完全将一些深入的内容向各位呈现，比如全地图的宝箱。因此，本攻略只放出了流程地图中只会出现一次的宝箱的所在位置，部分非主线的重要宝箱也有呈现。

流程攻略分为了四部分：流程要点、重要宝箱地图、进阶心得、百层挖宝指南。如果你只是想简单地通关游戏，那么只需看前两个部分即可。如果你想稍微深入地了解这款游戏，并完成一些主线外的丰富内容，则可以看看进阶心得。如果你想在前中期便获得一些大后期的神装，然后在流程中“砍瓜切菜”，则可以通过百层挖宝指南来破坏流程平衡性。

另外，游戏可以通过切换场景的方式来刷新敌人和宝箱的数据，切换一次场景再切换回来（A→B→A）在下文中被称为“1AC”，切换两次场景再切换回来（A→B→C→B→A）在下文中被称为“2AC”。

本文不会过多的提及强力武器的“交易品”合成，进阶心得与百层挖宝指南仅供参考！！

游戏开始后先掌握基本操作



消灭一个帝国兵后，会出现第一个小BOSS小型飞空艇雷魔拉，毫无难度的新手战，同伴会主动帮玩家回血，所以不用在意血量。

下一场战斗要同时应对三个敌人，难度也不高，血线危险的话可以使用白魔法进行回复。

王都拉巴纳斯塔

在下水道中消灭3只老鼠后会触发剧情。

前往目的地和密捷罗对话，然后到沙海亭寻找凯兹。

在沙海亭的公布栏处可以接到公会讨伐任务。从托玛吉处接取“失散番茄”后可入手“奥尔阿奇亚手环”。

开启黄道职业系统后选择一个希望梵恩习得的职业，然后按□键进入执照盘内 激活“配件1”。再进入装备一栏，就可以将刚才入手的手环装备上了。

东达玛斯卡沙漠

前往东达尔玛斯卡沙漠。径直往前走就能看到番茄怪，攻击它几下它会跳下去，继续跟上消灭它，任务就算完成了。另外这片区域会看到一只体型较大的蓝色恐龙，不要去挑战它，会死的……

王都拉巴纳斯塔

完成悬赏任务后返回王都，需要先和入口处的NPC对话才能触发剧情。

记得先回沙海亭，找托玛吉领取任务报酬。

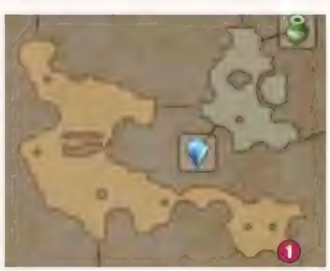
前往闹市区达朗爷爷的家，再从南门前往居札草原的村落。

居札草原

村落这里有商人，建议购买一些回复药和眼药备用，白魔法“初级治疗”也可以在这里购买。莫古利地图商纳兹那里还可以购买到草原的地图。

和玛秀亚交谈，接到任务后潘妮萝会加入队伍。

前往目的地和少年金恩对话，再前往黑水晶处为阴石充能。黑水晶所在的位置，地图上会用感叹号来标明。充能完毕后就可以回去王都找达朗爷爷了。



序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	居札草原（干季）	托姆丘陵	100%	失明	白魔1



加蓝赛兹水路

剧情后把太阳石给爷爷看下，接下来前往5号仓库，从左侧的门进入加蓝赛兹水路。水路中的敌人大多为老鼠和蝙蝠，而且成群出现，梵恩独自应对有些辛苦，建议不要恋战，直奔王宫入口。

拉巴纳斯塔王宫

进入王宫后转身就可以从宝箱中入手地图。来到楼梯口会被帝国兵阻止，和旁边的佣人交谈他就会帮忙。按□键唤来帝国兵，然后离帝国兵远一点绕过去上楼。

隐藏小路位于2楼地图的左上角，这里同样需要通过呼唤来吸引敌人。基本操作就是先从地图下方开始一波波将帝国兵引诱开，在地图第二排中间位置使用太阳纹章后，就可以去往隐藏区域了。

进入暗门后直走到底，左侧会有个隐藏机关，按一下就可以开门了。

剧情后往楼上逃走，之后巴夫雷尔和法兰就会入队。

进入下一区域后往左走就可入手地图。然后一直往下走，进入下一个区域。保存一下存档后，会有一场强制杂兵战，难度不高，建议同伴的作战布局调整为和梵恩攻击同一个目标。

前往雅雪所在的地方，会遭遇到4只布丁。如果我方成员中了“黑暗”的话，及时给他使用“眼药”。

胜利后前往下一区域存档，开门迎战BOSS火灵马。

显而易见火灵马的弱点是水属性，但现阶段我们并没有相应的魔法技能，只能硬打。作战布局中一定要设置一个HP低于30%时自动回血的角色，以防不测。BOSS的体力低于50%之后会开始使用范围毒魔法和范围火魔法，毒魔法远离即可，一旦中毒一定要尽快解毒，掉血速度非常快；火魔法似乎是全屏伤害，不过威胁不大。

胜利后主角一行人被抓进了监狱。

先在监狱四处逛一逛，这里有不少宝箱都可以开出“锈块”，之后战斗会用到。

保存一下记录后前往地图上方的出口，接下来有一场强制战斗，丢锈块可以轻松搞定。

战斗胜利后可取回装备和道具，并入手“地牢地图”。地牢中的帝国兵较为强力，建议不要多与之纠缠，但如果已经进入战斗的话是逃不掉的，只能将其全部消灭。

直奔地图上方触发剧情，之后巴修会加入小队。

柏尔海姆地下道

来到柏尔海姆地下道。先调查中央的供给能源开关，再和商人布洛荷交谈入手“保险丝”。返回供给能源开关处装上保险丝，然后开启商人旁边的机关。进入地下道前，多购买一些回复道具，建议买到“HP=100%的敌人”的作战布局目标指令，这能使盗取轻松不少。

蓄电模仿怪会吞食电量，看到一定要将其打倒，否则电力槽一旦下降至零就会出现强力敌人。

启动地下道里面的机关后，原本被封住的南侧的栅栏门就会开启，继续往尽头前行。

在迷宫的尽头是BOSS模仿怪女王。这个敌人一开始会召唤出一群小蜘蛛，小蜘蛛会吸收电量，应集火解决掉，之后就可以攻击女王本体了。随着BOSS体力的下降它会使用范围电击和砸地，注意看屏幕左上角它的技能提示。后期BOSS还会召唤小蜘蛛，不过到这个阶段时，BOSS基本也已经快不行了。



序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	柏尔海姆地下道	第36作业区块	100%	战斗挽具	配件4

游技术 NOW PLAYING 攻略透解

紧急讨伐 No.1 大草原上的小小爱情：将基戛士河沿岸北侧中的敌人全部清理掉后，切换一次场景再返回该区域后出现。

东达玛斯卡沙漠

打赢 BOSS 后就会来到东达玛斯卡沙漠。从区域"沙原天板"下方出口可抵达"沙纹迷宫"，再从左下方的出口前往小营地，继续往下走就可以返回王都。



序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	东达玛斯卡沙漠	小营地	100%	萤火虫	配件 2
2	东达玛斯卡沙漠	沙纹迷宫	100%	沉默	黑魔 3
3	东达玛斯卡沙漠	沙原天板	100%	施毒	黑魔 5

王都拉巴纳斯塔

返回王都后巴夫雷尔等人就会离队。先到密捷罗道具店会有剧情，然后去找达朗爷爷。对话后前往地图标注的目的地，和 NPC 对话，巴修入队。

返回地面，前往沙海亭的二楼，再移动至飞空艇总站。和巴夫雷尔对话选择"准备好了"就可以前往空中都市卜耶巴。

进阶心得 开始公会讨伐

●回到王都之后可以正式接取并完成公会讨伐。由于篇幅原因，本期无法将所有的公会讨伐任务全部呈现给各位。但在每一页最下方的 TIPS 部分，有对完成前中期部分公会讨伐的提示。

●如果之前还没有加入公会"森特里奥"，此时可以来到市区北部，与公会门前的"神秘的班葛族人"对话后进入公会。加入公会后来到"牟斯鲁市集"的公会商店处，购买其中的两个绿魔法"诱饵"和"油液"。（油液需要公会等级达到"障碍清除者"以上才能购买）。诱饵魔法类似于其他游戏中的嘲讽，敌人将优先攻击被赋予了诱饵状态的角色。油液和火属性魔法配合使用效果拔群。



进阶心得 7本心得书

游戏中存在着作为交易品出现的 7 本心得书，当获得了心得书之后，将能够使对应种类的敌人掉落更多之前不会掉落的珍贵的宝藏类持有品。每本心得书的价钱在 20000GIL 左右，7 本心得书则需要 147000GIL。

名称	价钱	对应敌人种类	出现方法
贤者的心得	25000GIL	元素、精灵	与任意商店的老板累计对话 100 次后，在任意商店出现该心得的"老旧书籍"。
猎人的心得	18000GIL	魔兽、怪鸟	完成"悬赏单 No.1 现身热沙中的魔犬"并领取奖励后，委托人表示会回到店里。来到市集，能在公会商店（神秘店铺）斜对面找到委托人"加斯里"，与之对话后能在各地的商店中买到该心得的"老旧书籍"。
骑士的心得	19000GIL	巨人、昆虫	与任意武具店的老板累计对话 30 次后，在任意商店出现该心得的"老旧书籍"。
龙骑士的心得	22000GIL	龙、植物	完成"悬赏单 No.00 对决！沙漠里的红色果实"后，观看酒馆中公会委托的公布栏累计达到 40 次后，在任意商店出现该心得的"老旧书籍"。
魔道士的心得	21000GIL	魔法生物	与任意魔法店的老板对话 15 次后，在任意商店出现该心得的"老旧书籍"。
魔剑士的心得	20000GIL	软体生物、不死族	完成"悬赏单 No.00 对决！沙漠里的红色果实"后，观看酒馆中公会委托的公布栏累计达到 20 次后，在任意商店出现该心得的"老旧书籍"。
学者的心得	22000GIL	物质	与任意防具店的老板对话 15 次后，在任意商店出现该心得的"老旧书籍"。

百层挖宝指南第 1 卷

购买 7 本心得书需要 147000GIL，一般情况下我们此时所持有的金钱都是不够的。此时便可以开始我们第一次的考验模式挖宝之旅！反复进入考验模式第一层，并多次开启其中一处的宝箱（另一处的宝箱为治疗剂），获得配件"钻石手环"。每个钻石手环售价为 6000GIL，要想在此时购买 7 本心得书，则至少需要刷出 25 个钻石手环。

空中都市卜耶巴

抵达空中都市卜耶巴，前行后拉萨入队。这里的防具店和武具店都能入手一些不错的物品，还能够购买到新的魔法。大多数岔路都被帝国兵挡住了，所以很容易就可以找到路苏魔石矿的入口。另外李席尔防具店门口的莫古利处可以购买到"空中都市卜耶巴的地图"和"路苏魔石矿的地图"。

路苏魔石矿

进入路苏魔石矿时默认小队只有梵恩和拉萨二人，要先将另外两名队友放入出战成员中。迷宫中有一些陷阱，中了会损血或是发生一些障害状态，注意保持好血量和解除障害状态。

走到第 5 个区域后会有剧情，之后需要快速往路苏魔石矿出口处逃跑。追兵较为强力，现阶段可能打不过，尽量不要与之交手。沿途的敌人也全都不用管，按住 R2 键进入"逃离模式"直奔出口即可。



序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	路苏魔石矿	坑道入口	100%	沉默	黑魔 3
2	路苏魔石矿	第 1 运送路	100%	算术	招式

悬赏单 No.6 龙为谁而鸣：沙尘暴天气限定出现。

进阶心得 前期练级圣地

●从路苏魔石矿出来后别急着散布谣言，我们先前往浮云亭中接取公会讨伐“栖息在魔石矿的魔物”。完成该公会讨伐后获得的“巨蛇外壳”关系到支线“沙漠病人”能否完成，若打算完成该分支剧情，可千万不要将“巨蛇外壳”给卖掉了！

●路苏魔石矿是前期非常好的一处刷等级、刷 LP、刷宝物的地点。从“第 1 运送路”来到“苏尼亚平行桥”，会发现桥上会刷出高密度的“骸骨”敌人，我们要做的便是连续击杀骸骨，形成战斗连锁，在获得经验值和 LP 的同时获得大量的“骨屑”、“暗之石”、“钢铁头盔”，将这些宝物和装备卖掉后能获得不少金钱。当发现该区域中的骸骨敌人不再刷新时，2AC 回到该区域即可继续击杀骸骨。注意在切换场景的过程中不要攻击其他敌人，使积累的战斗连锁被破坏。所持物品最大数为 99，当骨屑和暗之石满了后注意及时出去卖掉。如果有耐心的话，能在这里把购买 7 本心得书所需的金钱全部刷出来，从而在前期便买到 7 本心得书。

百层挖宝指南第 2 卷

如果你使用刷“钻石手环”的方法积累了大笔资金，并已经更新了自己的装备，那么在路苏魔石矿刷骸骨的主要目的就不是金钱，而是获得大量的 LP。如果此时你的队伍中有骑士，请在这里刷出足够的 LP 并开启执照“鲜血剑装备 2”。没有骑士的话也不用太担心，之后稍微推动下剧情后剩下的两名角色便会加入队伍，此时则需要在这里刷出 1000 点左右的 LP，以便为新角色选择骑士后能直接激活执照“鲜血剑装备 2”。一切准备就绪后便可以再次进入考验模式中继续挖宝。这次我们挖到第 10 层即可。

“嗜血剑 A”虽然是低概率盗取，但由于其能力过于逆天，属于单手剑的次强装备，可以一直用到后期，所以是必须要挖的。“狂战士”能使角色进入狂暴状态，配合上使用“嗜血剑 A”的骑士，能极大地增强战斗力，所以有耐心的话也可以挖出来。至于“海盗外套”（轻装 6）和“拉米亚宝冠”（魔装 5）虽然执照盘阶级高于目前的装备，但由于获得方式都是低概率盗取，只能说是不过不失。注意，突变巫妖属于珍惜怪物，需要靠近场景中的一处宝箱附近后其才会出现。至于最后的“霸王之剑”，是弥利亚姆遗迹剧情后才能获得的任何职业都可以装备的无执照剧情武器，53 的攻击力在前期也相当高。虽然是中概率盗取，但由于低和高概率都没有可盗取的物品，因此属于一旦盗取成功就必定会获得的武器。

空中都市卜耶巴

返回空中都市卜耶巴后需要散布谣言。这里需要注意两点：1. 谣言要在可对话的 NPC 身边说才有用，那种不可对话的 NPC 是不会做出反应的；2. 远离帝国兵和警备兵（带武器的那种），在他们身边喊话会大幅降低谣言指数的。谣言指数达到 100% 即可。

剧情后前往目的地，和卜耶巴警备兵对话，选择“与翁德尔侯爵见面”。剧情后入手“战舰利维坦的地图”，渥斯勒加入队伍。

战舰利维坦

战舰内有存在着被红外线警报器隔断开的区域，碰到就会触发警报，出现数名敌人，但其实也不算太难应对。有些警报器是隔一段时间就会亮起的，如果被困在某一个区域内又不想触发警报的话可以稍微等一会儿。

从地图正下方的区域前往目的地，首先会有一场强制战斗，敌人是 6 个帝国兵。首先解决掉血量相对较少的法系，再应对物理系的敌人。胜利后入手“第 1 禁闭室的钥匙”。



开门后左侧的牢房里有莫古利商人，可以入手“复活”魔法。右侧牢房中是“系统控制钥匙”和存档点。

救出雅雪之后需要逃离利维坦，一路都会有帝国兵围追堵截，不要恋战，直奔入口处。

抵达入口处后会有 BOSS 战。审判者基思的难度不算高，先将周围的杂兵消灭干净，之后集火他即可。



序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	战舰利维坦	中层东侧区	100%	催眠	黑魔 4
2	战舰利维坦	副控制室	100%	MPHP	招式

空中都市卜耶巴

回到空中都市卜耶巴，前去与翁德尔侯爵见面。

大沙海奥格·焉萨——大沙海那姆·焉萨

飞空艇降落在西达玛斯卡沙漠，往西走就会进入大沙海奥格·焉萨。

区域“第 1 工厂东侧油槽”就可以入手到“奥格·焉萨的地图”。

区域“第 1 石油工厂”上方建筑的顶层宝箱可以开出“金色护身符”，前期刷执照点数的利器，一定要入手。

大沙海中的也有不少陷阱，另外还会看到一种体型很大的圆形元素敌人，打不过的，不要去招惹它。



序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	西达玛斯卡沙漠	风纹之地	25%	钻石手环	配件 3
2	西达玛斯卡沙漠	热浪升起的平地	100%	奥尔阿奇亚手环	配件 1
3	大沙海奥格·焉萨	第 1 工厂东侧油槽	100%	MPHP	招式
4	大沙海奥格·焉萨	第 1 工厂东侧油槽	100%	催眠	黑魔 4
5	大沙海奥格·焉萨	第 1 石油工厂	100%	金色护身符	配件 6
6	大沙海奥格·焉萨	大型油槽基地	100%	反射	时魔 2

游技术 NOW PLAYING 攻略透解

悬赏单 No.8 辛辣苦涩的毒蛇酒：在引诱异端的岩窟区域中等待 5 分钟后，来到区域东南侧长有仙人掌并有阳光照射进来的地方，BOSS 便会出现。



序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	大沙海那姆·焉萨	女王治理的沙原	100%	平衡	时魔 3
2	大沙海那姆·焉萨	热风吹下的高台	100%	雏鸟披肩	配件 5
3	大沙海那姆·焉萨	热风吹下的高台	100%	2918gil	金钱

进阶心得 在大沙海中的探索

●进入大沙海那姆·焉萨前可以回王都接公会讨伐“悬赏单 No.7 来自天空的呼唤”，之后在大沙海中顺路完成。

●大沙海中的不少宝箱中都有下一阶段的防具和武器，但不差钱的话建议在进入王墓前的“温暖消逝之路”的“旅行商人戴斯”处直接购买，从王墓出来后也可在王都的商店中买到。

●更新了装备后先别急着进王墓，回到王都完成“紧急讨伐 No.1 大草原上的小小爱情”。该任务只能在旱季完成，进入王墓获得“晓之断片”后到戈利夫族村落佳哈拉这段剧情时间里，居札草原强制为雨季。这之后草原会随游戏时间而在雨季和旱季中切换。

瑞斯沃尔王墓

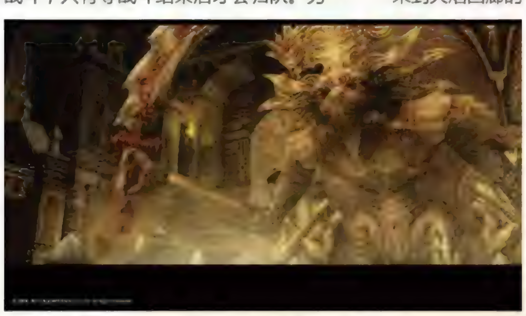
继续往西走就可以进入瑞斯沃尔王墓了。刚进入王墓就有一场强制的 BOSS 战，敌人是火属性的迦楼罗。它的伤害较高，如果没有习得冰魔法的话，就换队伍里血厚的成员去抗吧。

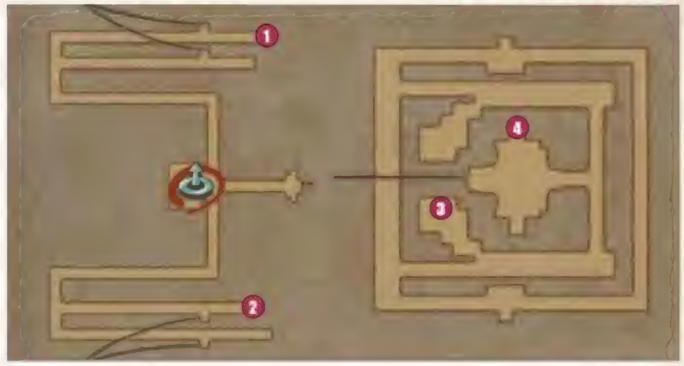
胜利后调查古老装置开门。门口的商人处可以购买到黑暗无效的“菱纹手环”，建议给全员都装备上。

传送后直走，会触发 BOSS 恶魔墙。这个阶段如果玩家等级不算很高的话是无法战胜的，赶紧往反方向跑吧。开启古老大门后，恶魔墙会再度追上来，这次就必须要强制战斗了。恶魔墙会使用技能对我方全体施加“黑暗”的负面效果，所以一定要装备上“菱纹手环”来回避。血量减少至 1/3 之后还会发动招式将任意角色弹入异次元，无法再继续战斗，只有等战斗结束后才会归队。另外还会对任意角色施加“死亡宣告”，倒计时结束后该角色自动死亡。战斗尽可能速战速决吧。

胜利后往前走会看到三个传送水晶以及一个“宝藏瓮”，开启后入手“王墓的地图”。除了蓝色水晶机关外，其余两个水晶机关暂时都无法启动。分别前往大地图上下两个区域，在区域中间位置会看到水晶机关，调查旁边发光的宝玉后就可以启动水晶机关的传送功能。将红绿两个水晶机关全部启动之后，随意选择上下区域任意一个水晶机关所在的房间，此时如果观察画面右上角的导览地图就会发现左侧墙壁出现了一条路（地域地图是不会显示的）。从这条隐藏小路走下去，开启古老门扉就会进入火焰回廊。

来到火焰回廊的中部，与 BOSS 贝利亚斯交手，它也是本作的第一只召唤兽，弱点属性是水，魔法攻击伤害比较大，群体大招大约会损失我方各名队员 300HP。不过打掉 BOSS 一半体力后战斗就会结束了。





序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	瑞斯沃尔王墓	大通廊	100%	驱魔	白魔 5
2	瑞斯沃尔王墓	大通廊	100%	匿迹	时魔 3
3	瑞斯沃尔王墓	火焰回廊	100%	嗜血剑	剑特
4	瑞斯沃尔王墓	火焰回廊	100%	随机魔法	招式

战舰湿婆

战斗胜利后往王墓出口走，来到室外后一行人会被抓上战舰湿婆。剧情后还有一场战斗，依旧是优先解决掉杂兵再对付 BOSS。敌人物攻伤害较高，注意好自身的血量。

进阶心得 支线事件“渡船再开”和“沙漠病人”

●回到王都后先去武器店中找委托人将“悬赏单 No.7 来自天空的呼唤”报告了，获得“魔防壳盾”。之后可以前往沙海亭和公会会长处接取各种讨伐任务，视自己的能力选择完成。

●接下来我们可以去完成“渡船再开”和“沙漠病人”的支线事件，从而前往莫斯佛拉山地和柏尔海姆地下道获得各种强力装备。该支线完成步骤如下：

1. 完成“悬赏单 No.2 随风沙摇摆的仙人掌花”之后与委托人丹特罗再次对话，会被其要求将仙人掌花送给他老婆治病。

2. 来到“东达玛斯卡沙漠 / 涅布拉河沿岸聚落南侧”，与“不走运的商人”旁边门前的“丹特罗的太太”进行对话，获得“一千根针”。

3.1AC 刷新剧情 与渡船旁的“奇格力”对话后发生剧情，并选择“前往北岸”后一起来到涅布拉河沿岸聚落北侧。

4. 与奇格力的父亲“路克瑟拉”对话后又回到了聚落南侧。

5. 与“丹特罗的太太”对话后，能在其所在房子的后面发现“仙人掌的花？”。

6. 带着仙人掌，与“奇格力”对话后坐船来到聚落北侧。

7. 将仙人掌带回后会获得 1000GIL 和烧夷弹

8. 与“奇格力”对话回到聚落南侧，与“丹特罗的太太”进行对话，得知需要“谢姆贝的贝壳”。

9. 在奇格力渡船的浅滩上或者聚落外的河边（涅布拉河岸边）均可以找到“闪闪发光的东西”，调查后获得“谢姆贝的贝壳”。将之交给“丹特罗的太太”后，得知还需要“涅布拉伤药”。

10. 来到东达玛斯卡沙漠 / 小营地，调查陆行鸟旁边罐子上的“小药瓶”获得“涅布拉伤药”，返回聚落南侧交给“丹特罗的太太”，得知还需要“峡谷花露水”。

11. 与“奇格力”对话来到聚落北侧，继续前行来到断裂沙地。该沙漠区域裂缝处长有不少开花的树，靠近这种开花的树调查“闪闪发光的东西”后获得“峡谷花露水”。

12. 返回聚落南侧与“丹特罗的太太”对话，再将之前“悬赏单 No.4 栖息在魔石矿的魔物”中获得的“巨蛇外壳”交给她。

13. 离开该区域再返回该区域刷新剧情 与丹特罗太太房屋后面的“已回复的旅人”对话，获得“柏尔海姆的钥匙”。

14. 在区域“涅布拉河岸边”东南方向的区域“风沙止息之地”里使用该钥匙，即可重返柏尔海姆地下道。

●在第 7 步中我们便获得了双手枪的“烧夷弹”，和绿魔法“油液”配合能使双手枪造成的伤害量异常惊人！

进阶心得 首次大幅提升装备

●在完成“沙漠病人”的支线后，来到北岸的尤玛大沙丘和断裂沙地刷装备 其中最重要的是配件“狂战士”。这里的主动攻击型敌人“座狼”和“狂暴恐龙”都无法免疫“止移”和“盲目”，在与之战斗时可对其使用相应魔法。

悬赏单 No.9 冲突！守护欧兹莫内平原吧：来到碎裂谷后先将 5 只“蓝鹰熊”全灭，之后离开区域后返回区域，讨伐目标则会出现。



序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	东达玛斯卡沙漠	尤玛大沙丘	24%	屠魔剑	剑 5
2	东达玛斯卡沙漠	尤玛大沙丘	24%	罗马短剑	匕首 4
3	东达玛斯卡沙漠	尤玛大沙丘	24%	骨头盔	重装 5
4	东达玛斯卡沙漠	尤玛大沙丘	24%	骨铠甲	重装 5
5	东达玛斯卡沙漠	尤玛大沙丘	24%	锤头斧	槌 4
6	东达玛斯卡沙漠	断裂沙地	26%	黑头巾	魔装 6
7	东达玛斯卡沙漠	断裂沙地	26%	海盗外套	轻装 6
8	东达玛斯卡沙漠	断裂沙地	26%	手镯	配件 2
9	东达玛斯卡沙漠	断裂沙地	26%	角锥矛	长枪 3
10	东达玛斯卡沙漠	断裂沙地	26%	龙盾	盾 4
11	东达玛斯卡沙漠	断裂沙地	100%	狂战士	配件 13
12	东达玛斯卡沙漠	断裂沙地	16%	钻石头盔	重装 6

●来到莫斯佛拉山地后继续刷装备，这里最重要的当然是配件“盗贼之袖”。这里新增的主动攻击型敌人“冯巴巴”和“兀鹫”无法免疫“止动”，使用相应魔法附上状态后就没啥威胁了。



序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	莫斯佛拉山地	远眺顶端的山路	22%	黄金杖	杖 4
2	莫斯佛拉山地	远眺顶端的山路	22%	菊一文字	刀 3
3	莫斯佛拉山地	传出水声之处	100%	盗贼之袖	配件 8
4	莫斯佛拉山地	传出水声之处	100%	龟壳项圈	配件 7
5	莫斯佛拉山地	岩板耸立之路	100%	雕花长靴	配件 12
6	莫斯佛拉山地	岩板耸立之路	22%	钻石甲	重装 6
7	莫斯佛拉山地	岩板耸立之路	22%	黑装束	魔装 6
8	莫斯佛拉山地	灰白之橇	100%	状态复制	招式
9	莫斯佛拉山地	灰白之橇	80%	嗜血剑	剑特





●从区域“涅布拉河岸边”东南方向的区域“风沙止息之地”进入柏尔海姆地下道，从“大坑道中央交叉区”西北方向来到“东西旁道”再来到“洁拜亚连接桥”，这里我们可以获得重要的招式“魔防破坏”，顺便还能获得一把忍刀“影缝”。这里的“致命骨”无法免疫“止动”，在其给自己上“反射”前快速对他们使用“止动”魔法，能使战斗轻松不少。拿到所需物品后就立刻返回吧，目前的实力还无法向深处前行。

序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	柏尔海姆地下道	洁拜亚连结桥	22%	寒冰烙印	剑 5
2	柏尔海姆地下道	洁拜亚连结桥	22%	长柄大锤	槌 4
3	柏尔海姆地下道	洁拜亚连结桥	22%	拉米亚宝冠	魔装 5
4	柏尔海姆地下道	洁拜亚连结桥	22%	十字头盔	重装 5
5	柏尔海姆地下道	洁拜亚连结桥	100%	影缝	忍刀 1
6	柏尔海姆地下道	洁拜亚连结桥	22%	恶魔铠甲	重装 5
7	柏尔海姆地下道	洁拜亚连结桥	100%	魔防破坏	招式

●在柏尔海姆地下道中还可以刷出一把破坏前期游戏平衡性的强力武器“死亡使者”。如果你有获得“嗜血剑 A”或者不想破坏游戏体验的话，建议不要将这把武器刷出。从“大坑道中央交叉区”西侧来到“第 5 特别作业区”，将区域中的所有敌人全部清理干净。使用“盲目”魔法使“隆驱兽”和“坚钢龟”进入“黑暗”状态后，能使战斗轻松不少。在多次 1AC 并清理敌人后，敌人将不会再刷新。此时，珍稀怪“锁定者”便会几率出现。在该区域西侧有一个颜色不一样的宝箱，该宝箱可以开出“寒冰杖”。该宝箱的旁边有一定几率刷出宝箱样子的珍稀怪物“锁定者”，我们所需的“死亡使者”即从其身上盗取得到。让空贼三人组疯狂盗取，记得给其中一人装上“盗贼之袖”，注意给及时回血以及给敌人上“盲目”。



欧兹莫内平原

返回王都后往南走进入居札草原，再继续往南走，进入欧兹莫内平原。区域“大地螺旋”中间位置有个洞窟名为“杰尔提尼安洞窟”，里面是召唤兽，现阶段打不过的，不要去送死。依旧是往南走，就会来到戈利夫族村落。

和守门的 NPC 对话后就可进入村庄。

和大长老札亚鲁对话，再将“嘉雅木片”交给战士长史匹涅鲁，然后选择“与最长老见面”。

剧情后可以免费乘坐一次陆行鸟前往目的地。

欧兹莫内平原右下角的区域是只有骑陆行鸟才能进入，里面有一些宝箱可以开。



序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	居札草原（雨季）	游牧民族聚落	100%	再生	白魔 6

紧急讨伐 No.3 罪可饶恕，目标怪物不可饶：来到南部取水廊后，除了客座角色外的其他战斗角色全部为女性时，目标敌人才会出现。

进阶心得 到达村落佳哈拉后

●到达戈利夫族村落佳哈拉后，前往商店购买匕首“防身短剑”，这把提供了 50 点回避的匕首配合上其他提供回避属性的盾牌，能使猎长更出色地担任“肉盾”这一位置。

●如果之前有接“悬赏单 No.9 冲突！守护欧兹莫内平原吧！”，可以与位于“古人山丘”的“小长老苏古慕”对话以开启讨伐任务。完成讨伐并报告后能得到配件“金色护身符”。

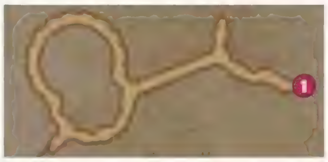
葛尔摩大森林

向东走进入葛尔摩大森林。“遮蔽光明之路”的中间位置可以获得“葛尔摩大森林的地图”。不过现在这片森林有很多路是堵住无法通行的。

剧情后进入叶露特村里，寻找名为“妙琳”的少女。

记得先在莫古利商人处购买一些金针备用，然后离开森林，返回欧兹莫内平原。

在出口处会看到两名帝国兵，给他们一个“治疗剂”后就可以骑陆行鸟了前往地图右下角的黑涅魔石矿了。



序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	叶露特村里	指引之宫	100%	急速	时魔 4

黑涅魔石矿

黑涅魔石矿中不少敌人会石化技能，如果没有学会“解石”的话就只能依靠“金针”来解除状态了。此外还会出现一些相对强力的敌人，比如吞岩龙，玩家等级不高的话打起来会有些吃力，不行的话还是跑为上策。

这个迷宫的机关分为蓝色和红色两种，开启蓝色机关后走到底再启动红色机关即可。启动红色机关后会出现一大波果冻怪，用范围魔法可以快速解决。

遇到妙琳后先存个档，往前走就是 BOSS 战了。BOSS 提亚马特血量和攻击力都很高，还会给自己施加反射技能，魔法攻击对其无效。小队中保留一个白魔职业专注于回复，其余成员用物理输出上去硬打。BOSS 正面的喷吐攻击都是可以拉远距离回避掉的。



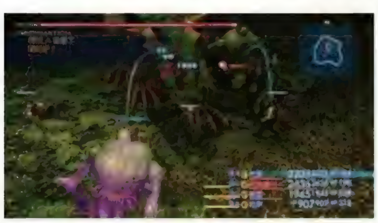
序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	黑涅魔石矿	第 1 期采掘现场	100%	肉斩骨断	招式

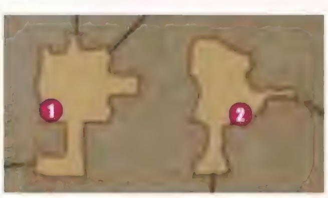
葛尔摩大森林

胜利后自动返回叶露特村里，并入手“莲天之泪”。有了这个道具就可以穿过森林的结界，前往神都布尔欧密谢司了。

葛尔摩大森林往南走会进入幻妖森林，这不是现阶段可以挑战的迷宫，还是直接往东走吧。

路过闸门水晶存档点后，会有一场 BOSS 战，敌人是树妖 ×2+ 太古龙。树妖血量很薄，可以轻松搞定。麻烦的在于太古龙，它虽然攻击力不高，但会频繁给我方队员施加各种障害状态，特别是大招“冥界孢子”更是堪比毛尔波尔的“十全大补汤”。优先给成员佩戴预防混乱的饰品，没有的话就戴预防沉默的。召唤兽和魔雾技也不要吝啬地用掉吧。





序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	葛尔摩大森林	遥望广场	100%	格斗琥珀	配件 9
2	葛尔摩大森林	沉眠大树广场	100%	9872GIL	金钱

进阶心得 “灵魂粉末”务必保留

●获得“莲天之泪”后可以传送回王都接“悬赏单 No.11 死者啊，永眠吧”，完成后获得奖励中的“灵魂粉末”务必保留 这是合成骑士剑“向阳花”的重要素材。

帕拉密纳大峡谷

胜利后如果身上还有障害状态可以回水晶处回复一下，再往东走进入帕拉密纳大峡谷。

往地图的东北方向移动，就会来到神都布尔欧密谢司。直走到尽头的“光明之室”，剧情后前往弥利亚姆遗迹。



序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	帕拉密纳大峡谷	冰龙之骨	100%	苏生	招式
2	帕拉密纳大峡谷	卡瑞丹大冰河	100%	致死一击	里魔 2

进阶心得 到达神都后出现的公会讨伐

●到达神都后可以先回到王都接取“悬赏单 No.12 污蔑神都的兽血”、“紧急讨伐 No.5 驰骋于帕拉密纳的一道光”以及“紧急讨伐 No.6 发生异常的蚁狮！”。其中紧急讨伐 No.5 完成后可解锁奖杯“神射手”，对自己现在的实力有信心可以去尝试下。紧急讨伐 No.6 涉及到之后会取得的“第 11 矿区钥匙”，有能力的话也可以此时去完成。另外，如果还没有找“紧急讨伐 No.4 复苏，被封印的乐园！”的委托人进行报告，可以在此时留意下居札草原是否有进入旱季。

进阶心得 卡诺卜坛

除了心得书外，卡诺卜坛也能使所有类型的敌人掉落一些超珍贵的战利品。“合成”卡诺卜坛所需的素材均来自于完成紧急讨伐后获得的奖励。

·**哈拉胡提的火焰**：紧急讨伐 No.3 罪可饶恕，目标怪物不可饶

·**福波斯的釉药**：紧急讨伐 No.4 复苏，被封印的乐园！

·**得摩斯的黏土**：紧急讨伐 No.5 驰骋于帕拉密纳的一道光

将以上三件物品卖给任意商店后，会出现价格为 250000GIL 的交易品“骇人坛子”购买后即可获得“卡诺卜坛”（同时跳出奖杯“圣杯”）。

弥利亚姆遗迹

进入遗迹后要将“晓之断片”装备到身上（一定要装备在领队角色身上），才能启动晓光台座，若没有装备“晓之断片”就启动机关的话会出现 3 名杂兵。但要注意“晓之断片”装上后会令角色的 MP 归零，如果领队是法系职业的话记得在进入迷宫后卸除。

第二次启动晓光台座后会出现隐藏的小路，返回上一张地图，从侧面就可以进入“默示回廊”。这里的绿色水晶是个拟态怪，消灭之后才可以使用真正的水晶。

再从中间的小路去往“剑王守护”。走到南侧调查大圆盘“制裁大剑”，北侧的大门就会开启。

调查水晶回到最初的地图“具眼守护”。此时地图左侧的门就会开启。进入门后一路前进，会看到两个烈士雕像，调查它们之后将其转向面向地图中央的方向。

来到“钢铁守护”区域后会触发 BOSS 战。与 BOSS 维努斯卡拉战斗的

紧急讨伐 No.4 **复苏，被封印的乐园**：与委托人对话后，前往居札草原各区域中砍倒共计 6 棵“枯萎的树木”，之后从“基耆士河沿岸南侧”东南侧的由枯木铺成的桥来到“巨兽足迹”。反复进入该区域刷新出大雨天气后目标出现。

场地中有磁场，会导致穿着重装备的角色移动速度减缓。在这张地图南北两侧有可以回复 HP 和 MP 的陷阱，请善加利用。另外，能从 BOSS 维努司卡拉身上盗取到“盗贼之袖”。一次没偷到的话建议读取自动存档，直到偷到为止。

胜利后继续往前走，门后是第三个烈士雕像，同样将其转向大地图中央，正确的话巨像之剑的封印就会解除。

使用黄色传送水晶机关返回“剑王守护”，往南走到尽头，下一个场景会有 BOSS 战。

BOSS 玛提乌士会携带 5 个杂兵一起登场。还是优先解决杂兵，BOSS 会给我方施加减速的效果，这个影响倒是不大。有威胁的是她体力减少到 50% 后会有个全屏冰魔法对我方每名角色造成大约 700HP 的伤害，并且会附加上“骤降”的 DEBUFF。团队中有一名会群体回血的白魔处理起来要相对轻松一些。胜利后入手召唤兽“背德皇帝玛提乌士”。

进入“霸者之室”入手“霸王之剑”后就可以离开遗迹了。



序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	弥利亚姆遗迹	高风回廊	100%	碧玺戒指	配件 5
2	弥利亚姆遗迹	高风回廊	100%	碧玺戒指	配件 5
3	弥利亚姆遗迹	高风回廊	100%	战斗挽具	配件 4
4	弥利亚姆遗迹	英明回廊	100%	寒冰盾	盾 3
5	弥利亚姆遗迹	对面守护	100%	倒数	时魔 6
6	弥利亚姆遗迹	离别步廊	100%	魔防壳盾	盾特
7	弥利亚姆遗迹	远谋回廊	100%	红宝石戒指	配件 15
8	弥利亚姆遗迹	条理回廊	100%	阿修罗	忍刀 1
9	弥利亚姆遗迹	钢铁守护	100%	贤者戒指	配件 14

神都布尔欧密谢司

使用遗迹入口处的闸门水晶可以直接传送回神都布尔欧密谢司，在入口处做好战斗准备，进入光明之室。

BOSS 审判者贝尔冈会带 3 个杂兵一起出现，杂兵很好解决。贝尔冈的物防和魔防都很高，输出伤害也颇为可观，如果让他盯着血量较少的法系职业打，很有可能会将队员打死。各种召唤兽、魔雾技能用就尽可能地使用，也可以让白魔为血薄的队员施加“物防护”的魔法。

进阶心得 击败审判者贝尔冈后出现的公会任务

●击败审判者贝尔冈后回到王都，会发现更新了不少公会讨伐任务，接取后视自身情况进行完成。其中，B 级“悬赏单 No.18 无法控制！？赌命的骑马战！”的讨伐目标位于萨利卡树林，H 级“紧急讨伐 No.7 我的凯萝特”的讨伐目标也位于萨利卡树林，S 级“悬赏单 No.17 愤怒铁拳能挥散迷雾吗”的讨伐目标位于拿普留士湿地，以上三个任务我们先接取并与委托人对话后开启讨伐，在之后的冒险中可以顺路完成（注意 S 级和 H 级的两个讨伐任务需要公会位阶在“勇士军团”以上才会出现）。

莫斯佛拉山地

传送至那尔比纳城塞，然后往北走进入莫斯佛拉山地。大地图中间的区域“传出水声之处”中有水晶和商人，商人处可以购买到很不错的武器和防具，然而价格嘛……另外记得在地图商人那里购买“莫斯佛拉山地的地图”。

从“传出水声之处”往右上角走会进入“灰白之槛”，这里有只落单的陆行鸟，如果玩家身上有“基沙尔野菜”的话就可以骑乘它。地图上被隔离开的区域现阶段暂时无法前往。

进阶心得 购买大劲风

●再次来到“莫斯弗拉山地 / 传出水声”之处后，记得在“商人路希欧”处购买三个新魔法，特别是黑魔法“大劲风”。

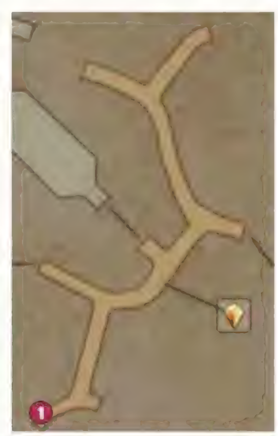
萨利卡树林

进入萨利卡树林。第 3 个区域“巨木围绕之路”的右下方可以获得“萨利卡树林的地图”。

在大地图右侧靠近出口的区域会遇到一只莫古利，和它对话会接到寻找 9 只偷懒莫古利的任务，地图上都有标注，不难寻找。全部找齐后，通往丰恩海岸的大门就会开启。

另外如果从闸门水晶往北走会遇到炸弹王，现阶段挑战有些难度。





序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	萨利卡树林	疗愈回响之路	100%	劝诱	招式

悬赏单 No.14 邪恶亚人于魔石矿若有所思：当战斗成员目前合计 MP 值在最大 MP 的 90% 以上时，讨伐目标便会在南部区域出现。

进阶心得 在萨利卡树林完成公会讨伐

●首先确认下自己的队伍中有没有学会了三种“万能药的知识”的角色，如果有的话可以去挑战下“紧急讨伐 No.7 我的凯萝特”（出现方法见下方 TIPS）。如果确实无法在此时击杀目标也可待之后实力提升后再来挑战。

●无法将炸弹王击败，则无法到达“悬赏单 No.18 无法控制！？赌命的骑马战！”讨伐目标所在区域，该讨伐任务也待之后再回来完成吧。

丰恩海岸

丰恩海岸中间的集落能够买到一些不错的装备，另外最东侧的“伐度海岸”有大量宝箱（只能开启一次，因为位置是集中在一起的，就不单独付地图说明了）。

进阶心得 第二次大幅提升装备

●丰恩海岸的沙滩上有一种名为“休美路克”的非主动攻击型敌人，将之击败后会有 30% 的几率掉落宝物“蛙蛋”，注意必须要在购买了“猎人的心得”（18000GIL）后该敌人才会掉落此宝物，否则只能使用“盗猎”低几率获得。收集 2 颗“蛙蛋”后将之卖给商店，再购买交易品“华丽戒指”（7800GIL）即可获得“蛋白石戒指”。

●如果之前有完成“紧急讨伐 No.6 发生异常的蚁狮！”，来到猎人营地后可在该区域西北侧的 NPC“天上掉下的男子”旁边发现“小钥匙”，调查后即可获得“第 11 矿区的钥匙”。

●如果此时还没有完成“紧急讨伐 发生异常的蚁狮！”，也先别急着去完成，我们接下就要去路苏魔石矿中提前开宝箱获得的强力武器和装备，在此之前还有一些准备工作需要完成。首先先确定角色是否有习得黑魔法“大劲风”，没有的话可以先回到莫斯佛拉山地的商店处购买。然后向东北方向一路前行来到椎塔大草原，来到区域“欧利福札克山丘”下图所示位置开宝箱获得时空魔法“大浮空”。最后确认下是否有购买并让时魔学会“止动”和“止移”，还没购买的话直接飞回王都买即可。全部准备完毕后便向着路苏魔石矿进发吧。另外 多备一些“麻醉药”和“凤凰尾巴”。



●在路苏魔石矿中进行探索时记得使用时魔的“大浮空”使角色均处于浮游状态，以此来回避地面的陷阱。

●来到区域“第 9 矿区采掘场”这里的配件“靛蓝”、水属性的忍刀“伊贺忍刀”、技能“防御破坏”都是 100% 开宝箱获得，都很重要需要获得。这里特别提下配件“靛蓝”，虽然说明里面显示的为“魔法的成功率提升”，但实际效果为佩戴后魔法成功率为 100%（免疫除外）。



序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	路苏魔石矿	第 9 矿区采掘场	100%	靛蓝	配件 19
2	路苏魔石矿	第 9 矿区采掘场	100%	伊贺忍刀	忍刀 2
3	路苏魔石矿	第 9 矿区采掘场	100%	防御破坏	招式

●这里的敌人“杀人螳螂”直接使用黑魔法“大劲风”轰杀，再保险一点可以先让佩戴上“靛蓝”的时魔对敌人使用“止动”。如果之前没有完成“紧急讨伐 No.6 发生异常的蚁狮！”，在第 9 矿区采掘场尽头便会遇到讨伐目标“蚁狮怪”，同时出现的还有大量的“杀人螳螂”。使用之前的“止动”加“大劲风”的策略，能较轻松的完成该讨伐。之后回到“空中都市卜耶巴 / 史泰拉斯宅第”向委托人报告，获得奖励后再前往“丰恩海岸 / 猎人营地”拾取“第 11 矿区的钥匙”，之后回到这里继续第 11 矿区前采掘场进。

●深入第 11 矿区开宝箱拿装备，其中不少敌人都可以采取“止动”或“止移”后击杀的策略。达拉薛桥的两只飞龙“艾罗涅特”直接无视，注意桥中含有“龙须”的宝箱周围有大量陷阱。特别注意，“黑暗领主”会有 5% 的几率变异为最强的珍惜讨伐怪物“狄支玛”，以目前的实力是肯定打不过的，一旦遇到后立马逃离，之后 2AC 刷新掉。



序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	路苏魔石矿	第 11 矿区采掘场	90%	大蛇	忍刀 1
2	路苏魔石矿	第 11 矿区采掘场	22%	油污炸弹	炸弹
3	路苏魔石矿	第 11 矿区采掘场	100%	索林根	匕首 6
4	路苏魔石矿	第 11 矿区采掘场	100%	黄金牧师帽	魔装 12
5	路苏魔石矿	第 11 矿区采掘场	100%	治疗高顶盔	轻装 12
6	路苏魔石矿	拉薛桥	100%	龙须	长枪特
7	路苏魔石矿	第 5 矿区采掘场	25%	比布鲁斯之骨	赤锤 5
8	路苏魔石矿	第 5 矿区采掘场	25%	加西莫多靴	配件 21
9	路苏魔石矿	第 5 矿区采掘场	100%	光之圣袍	魔装 12
10	路苏魔石矿	第 5 矿区采掘场	22%	方镞铅矢	弩之矢
11	路苏魔石矿	第 5 矿区采掘场	100%	大角星	枪 6
12	路苏魔石矿	第 6 矿区采掘场	100%	魔力骑头兵盔	重装 11
13	路苏魔石矿	第 6 矿区采掘场	22%	龙炎弹	铳之弹
14	路苏魔石矿	第 6 矿区采掘场	25%	盖尔米那斯长靴	配件 22

●作业准备区中保存水晶旁边的最强无属性黑魔法“崩炮”一定要拾取到。进入到最后的第 7 矿区采掘场后即可在陷阱上的宝箱中拾取到双手刀“正宗”。

紧急讨伐 No.7 我的凯萝特：从角色一行进入萨利卡树林后，没有任何一只怪物死去（包括怪物间互相捕食）时目标才会出现。从莫斯佛拉山地进入到萨利卡树林后，逃跑并以最快的速度直奔叶缝阳光之路即可出现。

百层挖宝第3卷

在路苏魔石矿拿完装备和魔法后，回到王都补充下药物，接下来我们便可以第三次前往试炼模式中挖宝了！我们这次的目标是到达50层！同样是由于篇幅的限制，这里没办法详细告诉各位每一层应该怎样应对，注意搭配上刚刚获得的强力装备和魔法。实在不行多挑战几次考验模式刷LP。

【查看前文系统详解中“百层挖宝”11层到50层的列表】

装备“魔防壳盾”后，魔防壳效果永久对角色生效，之前我们已经有拿了至少一面该盾牌，有需求可再偷几面，虽然是中概率盗取，但由于高低概率都没有可盗取的物品，因此属于一旦盗取成功必然获得的物品。

“橡胶紧身衣”本身属于“轻装11”，还自带“雷无效”的效果，和之前获得的“治疗高顶帽”搭配效果不错。作为经常在考验模式中大偷四方的空贼，准备3个“盗贼之袖”是有必要的，况且40层的该物品也是属于一旦盗取成功便必然获得的物品。配件“赫米斯靴”提供了永久的“急速”效果，配合“狂暴”使用效果不错。43层的“魔力骑头兵盔”和45层的“马克西米连式铠甲”都是次强的重装备，现在这个时候穿戴非常合适。

次强弩“腹弩”和重装“魔力骑头兵盔”都是在帕尔身上产出，但“腹弩”为盗猎获取，获取几率较大。注意，目标敌人“帕尔”是43层的珍惜怪物，需要走到另一侧的两个宝箱中间再回到起点附近后才能遇到该珍惜怪物。

《最终幻想》系列”的经典饰品，能免疫复数异常状态的“缎带”能在49层便能盗取是不是觉得很意外？然而更意外的应该是“德罗之剑”，德罗之剑其实是一把穿越武器，其原型便是“《勇者斗恶龙》系列”的“特洛之剑”。在正常模式中要获得这把武器需要进行大量而繁琐的准备工作，然而在考验模式中直接可以在50层便可获得。由于装备德罗之剑后角色会永久处于“勇气”和“信心”状态，所以让魔法职业的角色装备这把武器（武器无执照要求）能让攻击魔法和回复魔法的效果上升一个层次。另外，德罗之剑攻击和格挡成功后都有非常独特的音效……

椎塔大草原

穿过丰恩海岸进入椎塔大草原。往东南走两张地图会来到保存水晶处，水晶旁有一位来自帝国的旅行者，和他对话会接到委托去索亨地下宫殿打倒一个怪物，并入手“封魂钥匙”。



序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	椎塔大草原	欧利福札克山丘	100%	大浮空	时魔7
2	椎塔大草原	三界交会的草原	100%	大盲目	黑魔7
3	椎塔大草原	失落的大道	100%	治疗	白魔6

进阶心得 在椎塔大草原行进时

●如果在雨季草原的某宝箱获得了“治疗”，则这里的“治疗”宝箱不会出现。

●大草原中有一种名为“夸尔”的豹型敌人，盗猎该敌人能低几率获得经验值变为2倍的“雏鸟披肩”。在后期提升等级时该配件非常有用，可以在这里顺路盗猎。

索亨地下宫殿

索亨地下宫殿的入口在大草原的上方。大门进入后就有一场强制BOSS战。曼德拉帮虽然人数众多但各个血量都不高，逐一解决难度并不高。麻烦的是它们经常会给我方上各种障害状态，诸如睡眠、猛毒等等，要为白魔职业的角色设置好驱散技能。

胜利后继续往前走，会看到一个保存水晶。但其实它是个水晶虫的拟态怪，打倒之后才会出现真正的水晶。

索亨地下宫殿的地形看起来岔路很多，但实际上就几个区域而已。在“寻找自我之路”的右侧可以入手“索亨地下宫殿的地图”，这样看得会更清楚些。有些门暂时无法开启，直接去北方的方形房间就可以了。

进入房间后有BOSS战。这个BOSS弱火，实力并不算强，但会令我方全体止步，用远程职业更容易赚取到伤害。BOSS血量减半后会频繁分身，如果有范围火魔法就可轻松将分身解决掉。

胜利后继续往前走，这条狭长的小路上布满了陷阱而且伤害不低。到尽头后启动机关就会传送到阿凯迪斯旧城区了。



序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	索亨地下宫殿	时光水洞	100%	樱時	忍刀1
2	索亨地下宫殿	时光水洞	100%	千根针	招式

帝国阿凯迪斯

先一路前往帝都方向（沿途的NPC对话很有意思，有时间不妨看看），来到帝都入口处和帝国兵对话后会有一段剧情。给情报贩子1200GIL，之后去找“吝啬的毕兹雷”交谈，再返回“情报贩子裘尔”处，剧情后来到托朗特区。

进城后，巴夫雷尔会暂时脱队。在招式店中，可以从莫古利那里购买到“椎塔大草原的地图”和“帝都阿凯迪斯的地图”。在各个商店做好补给之后，前往地图南侧的出租车处。

和出租车导游对话得知乘车需要“叶章”，但我们并没有这种东西。支付2500GIL给情报贩子后得知总计需要3枚“叶章”，只要在城内帮助NPC传话即可。具体操作就是先和NPC对话接委托，再将话传递给正确的对象即可。一次只能接一个委托，所有NPC均可在当前区域内找到。

收集到3枚“叶章”后就可以乘坐出租车前往杰诺博区。剧情后往回走一些，再次与出租车导游对话，选择“前往老地方”。

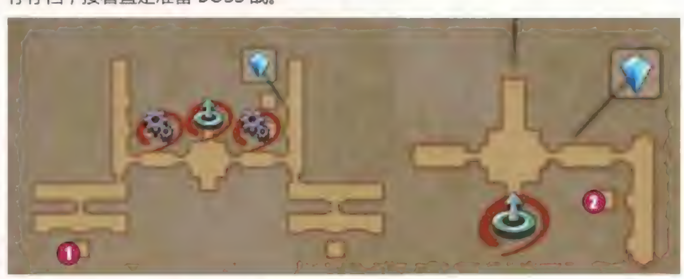
卓克罗尔研究所

所谓的“老地方”自然指的是卓克罗尔研究所。进入研究所后前往上方电梯处，抵达67层，再进入右上角的研究所。

启动隔墙的装置在各层的小房间中，各层都会源源不断出现帝国兵，用雷魔法可以轻松解决他们。

来到70层后，先在右侧水晶中保存存档，接着直走准备BOSS战。

玩家必须先消灭4台城机才能对希德博士造成伤害。城机会为自己附加上“反射”状态，而且是看不到血槽的，只能硬打。将4台城机都破坏掉之后就可以攻击希德博士本体了。希德的物攻伤害很高，建议给我方队员上“物防护”的状态，全团血量保持在2000HP以上就不会有被大招秒杀的风险。



序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	卓克罗尔研究所	第67阶层	100%	阔刃大剑	骑士剑1
2	卓克罗尔研究所	第70阶层	100%	丢钱	招式

悬赏单No.17 **愤怒铁拳能挥散迷雾吗**：讨伐目标所在的“俯瞰永恒的高台”是隐藏区域，需要从“诱入梦乡的平原”北侧的隐藏道路进入（期间还会穿过区域“雾气蠢动之路”）。

港都巴冯海姆

胜利后来到港都巴冯海姆。此处可以进行补给，另外尽头的闸门水晶处有地图商人莫古利，可以购买到“榭洛比台地的地图”和“港都巴冯海姆的地图”。

进阶心得 开启珍稀讨伐

●到达港都后先去逛下商店，特别是魔法店中更新了不少强力的魔法。在闸门水晶旁边的“旅行商人戴斯”中能买到“传送石”。之后别急着推进剧情，有不少重要内容都值得我们在这一时间去完成。

●传送到“丰恩海岸”与区域“猎人营地”中的NPC“头子”对话并选择“挑战”。来到区域“伐度海岸”最东侧的高台等待数秒后，会发现目标“翡尼连斯”在下方的沙滩处出现。将之击败后向“头子”汇报，之后与台阶下的班葛三兄弟中的任意一人对话并选择“挑战”，则成功开启珍稀讨伐系统。由于珍惜讨伐涉及到的内容过多，故放在下期的研究中向各位解明。

进阶心得 完成大量公会讨伐

●传送回王都接取大量的讨伐任务，凭借目前的装备和实力几乎都能完成，当然也有部分任务的目标所在区域目前无法前往。其中“悬赏单No.20 夺回被抢走的行李！”的讨伐目标所在的“榭洛比台地”位于港都的北方，从港都闸门水晶北侧的出口出来后即可进入该场景。除了“紧急讨伐 No.8 大桥的死斗”，在将其他能够完成的公会讨伐完成后，我们便总共接取了34个公会讨伐任务（包括紧急讨伐），其中有5个任务未完成（悬赏单No.17/18/23/24，紧急讨伐 No.8）。接下来，我们会穿过萨利卡树林，来到湿地和死都刷一些装备，顺便将沿途的4个公会讨伐任务完成。至于“紧急讨伐 No.8 大桥的死斗”，则待我们鸟枪换炮之后再来处理。

进阶心得 合成倒转首饰

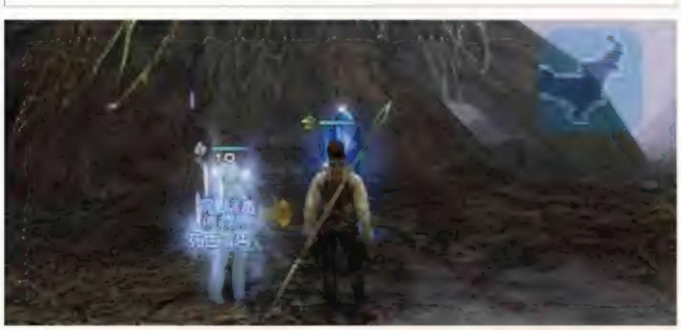
●在前往死都之前，我们可以先将倒转配件“鲸齿吊坠”合成出来。合成这一强力配件需要的宝物素材包括3个“染血首饰”、2颗“骷髅头”、3颗“狮子座”。不够的话按如下方法获取：

•染血首饰：从“欧兹莫内平原／大地螺旋”进入“杰尔提尼安洞窟”，向北方一直前行来到“阿思罗萨大流沙”。如果是第一次来到该区域，会有召唤兽“摩羯宫”的过场动画。我们的目标即为那些从地底冒出来的“邪尸”，将之击败后有几率掉落“染血首饰”。特别注意，需要购买了“魔剑士的心得”后敌人才会掉落该宝藏素材！既然都遇到召唤兽“摩羯宫”了，就顺便将之收伏吧。

•骷髅头：来到“葛尔摩大森林／叶声刺耳之路”，先将该区域中原来的敌人全部清理干净，之后会发现该区域中会不断地出现“黑暗骸骨”这种敌人。击杀该类敌人，便有几率从其掉落品中获得“骷髅头”（需要拥有“魔剑士的心得”）。连续击杀“黑暗骸骨”从而使得右下角“Chain”的数值超过22时，会发现区域中出现了珍惜怪物“戟刀领主”，也可直接从该怪物中盗取到“骷髅头”（一旦盗取成功必然获得）。

•狮子座：来到“弥利亚姆遗迹／对面守护”，击杀掉区域中的三只“硬壳龙”，1AC之后，珍惜怪物“迈思”便会出现。我们所需的“狮子座”便能在该敌人身上盗取到（一旦盗取成功必然获得）。盗取成功后，2AC回来继续击杀三只“硬壳龙”，再1AC盗取新出现的“迈思”，直到获得3颗“狮子座”。

将所需材料按照规定数量卖给商店后，即可花费28000GIL购买到交易品“受诅咒的首饰”，从而获得配件“鲸齿吊坠”。佩戴上鲸齿吊坠的角色，其所使用的药品类道具的效果倒转，不知道有啥用？让掌握了三种“万能药的知识”并佩戴了“鲸齿吊坠”的角色向敌人丢一颗万能药试试。



进阶心得 在湿原和死都中前行

●在拥有了强大的倒转配件“鲸齿吊坠”后，解决“萨利卡树林／远古聚会庭园”的“炸弹王”也就是一颗万能药再随便平砍几刀的事。如果此时实力够强的话，也能通过足够高的输出直接将炸弹王秒杀。将炸弹王击败后即可前往湿原和死都。

●击败炸弹王后来到区域“年轮层迭之路”，在西南方向进入死都拿普迪斯之前将能遇见“悬赏单No.18 无法控制！？赌命的骑马战！”的讨伐目标“播雷马”。从区域“白色斑点之路”的西北方向可以进入拿普留士湿地。

●虽然作为隐藏场景的死都和湿地中有不少强力的敌人，但由于我们之前在路苏魔石矿中获得了不少强力的装备和魔法，因此在这两处凶地的探索也不会太困难。两处凶地中陷阱不少，注意使用“大浮空”保持“浮游”状态，另外这里的敌人不少都是成群出现，可使用黑魔法“崩炮”进行轰击。配合时魔的“止移”、“止动”、“停顿”能使探索变得更加安全。

●湿地中“蛋白石戒指”一定不要错过了，这样我们便至少拥有了2枚“蛋白石戒指”。时魔法“瞬移”也可以顺路开出。其他装备根据自身情况选择获取。



序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	拿普留士湿地	诱入梦乡的平原	100%	秘银刀	无执照
2	拿普留士湿地	诱入梦乡的平原	19%	马汀之衣	魔装 7
3	拿普留士湿地	绝命的岸边	19%	轻飘飘法冠	配件 17
4	拿普留士湿地	绝命的岸边	19%	称人结饰	配件 15
5	拿普留士湿地	绝命的岸边	100%	瞬移	时魔 8
6	拿普留士湿地	绝命的岸边	22%	水花弹	铳之弹
7	拿普留士湿地	绝命的岸边	25%	蛋白石戒指	配件 20
8	拿普留士湿地	灭亡王家的广场	100%	十字量尺	尺 3
9	拿普留士湿地	灭亡王家的广场	20%	简形外套	轻装 8

●“悬赏单 No.17 愤怒铁拳能挥散迷雾吗”的讨伐目标“罗比”位于隐藏区域“俯瞰永恒的高台”，该隐藏区域需要沿着“诱入梦乡的平原”北侧的隐藏道路进入（期间还会穿过区域“雾气蠢动之路”）。该隐藏区域中会刷出大量“致命骨”，在对目标进行讨伐的同时可使用崩炮攻击成群的致命骨。注意装备上“蛋白石戒指”，致命骨会给自己附上反射状态。也因为成群致命骨的存在，此处也是中期不错的练级地点。

●从湿地的区域“灭亡王家的广场”进入到死都后，便能看见位于区域“孕育力量回廊”的讨伐对象“歌利亚”（“悬赏单No.23 为了最棒的目标”的目标）。该区域中还有不少“巴克拿慕斯族”，建议先将其他敌人清理干净后再对“歌利亚”进行讨伐。注意保持“浮空”状态，区域中有不少陷阱。

●“悬赏单 No.24 死都的守墓人”的讨伐目标“夺命镰刀”位于区域“崇高者之室”，需要任意战斗成员的HP < 10%时才会出现。

●在死都进行探索时要比湿地更加的小心，这里不仅陷阱众多，敌人强度也上升了不少。特别要注意死都中的特殊敌人“超灵体”，其出现条件为死都中的其他敌人死亡一定数量后出现，具体数量会按照“20→15→10→5→3→1”的方式依次递减，击败6只“超灵体”后将不会再次出现，离开死都再进入则会刷新。“超灵体”本身并不强，需要注意的是在击败第6只“超灵体”后出现的珍惜怪物“赫维涅克”。如果对此时自己的实力没有信心，建议在探索死都一段时间后离开死都刷新“超灵体”出现的次数，以避免被“赫维涅克”追杀至团灭的窘境。

●在死都中需要获得的装备和魔法包括白魔法“信心”、白魔法“勇气”、黑魔法“大沉默”、配件“赫米斯靴”、魔装“黑法袍”、魔头“白面具”、盾牌“浴血盾”，其他装备可根据自身情况选择获取。

悬赏单 No.15 逃脱者翼望复仇：需要完成“沙漠病人”的支线事件后，才能来到目标敌人所在区域。



序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	死都拿普迪斯	孕育力量回廊	10%	时限锤矛	赤锤 4
2	死都拿普迪斯	孕育力量回廊	10%	力量绑带	轻装 8
3	死都拿普迪斯	孕育力量回廊	10%	翡翠领圈	配件 10
4	死都拿普迪斯	皓白承诺回廊	10%	大气棍	棍 5
5	死都拿普迪斯	皓白承诺回廊	10%	巨人之盔	重装 9
6	死都拿普迪斯	皓白承诺回廊	10%	奥利哈刚短剑	匕首 5
7	死都拿普迪斯	皓白承诺回廊	100%	信心	白魔 8
8	死都拿普迪斯	崇高者之室	10%	西泽盾板	盾 5
9	死都拿普迪斯	崇高者之室	10%	枪骑兵铠	重装 9
10	死都拿普迪斯	崇高者之室	10%	碧玉礼袍	魔装 8
11	死都拿普迪斯	崇高者之室	10%	黑法袍	魔装 10
12	死都拿普迪斯	崇高者之室	100%	浴血盾	盾特
13	死都拿普迪斯	崇高者之室	10%	符文刃	剑 7
14	死都拿普迪斯	崇高者之室	100%	勇气	白魔 9
15	死都拿普迪斯	美妙旋律之室	10%	邪迎八景	刀 4
16	死都拿普迪斯	美妙旋律之室	100%	大物防护	白魔 12
17	死都拿普迪斯	美妙旋律之室	10%	燃烧弓	弓 5
18	死都拿普迪斯	美妙旋律之室	10%	西普诺斯之冠	魔装 8
19	死都拿普迪斯	美妙旋律之室	100%	白面具	魔装 11
20	死都拿普迪斯	光芒四射回廊	10%	刺穿者	弩 3
21	死都拿普迪斯	光芒四射回廊	100%	大沉默	黑魔 8
22	死都拿普迪斯	光芒四射回廊	25%	赫米斯靴	配件 20
23	死都拿普迪斯	光芒四射回廊	10%	脉轮头带	轻装 8

●区域“崇高者之室”北部的西南角落 有一位“巴克拿慕斯族商人”（需要靠近西南角落的墙壁调查“????”后才会出现），在其中可以买到各种箭矢和弹药。注意买到“烈火箭”，可配合“燃烧弓”和“油液”进行使用。

●在湿地和死都把所需的装备和魔法全部获得后，便可以离开这两处凶地。回去找相应的委托人报告这趟探索中顺路完成的4个讨伐任务，完成后公会位阶便能达到“圆桌武士”（需要完成32个公会讨伐任务）。来到王都市集的公会商店，购买强力的绿魔法“倒转”！好了，现在我们已经有足够的实力去完成“紧急讨伐 No.8 大桥的死斗”并获得一套源氏装备了！

进阶心得 挑战谜样男子

●准备好足够的药品后通过闸门水晶传送到“路苏魔石矿”，直接向西走来到区域“它薛桥”，直接进入与“谜样男子”的第一场战斗。通过谜样男子的出场动画我们就可以得知他其实就是“《最终幻想》系列”的经典角色——吉尔伽美什。特别注意，在与吉尔伽美什的第一场战斗中，我们可以从他的身上盗取到“源氏之盾”和“源氏前臂”。以20%的生命值为一个阶段，吉尔伽美什的每个阶段都可以偷得不同的物品，进入下一个阶段时都会出现吉尔伽美什的特写动画。盗取“源氏之盾”所在的阶段为生命值处于40%~20%期间，盗取“源氏前臂”所在的阶段为生命值处于20%以下期间。将吉尔伽美什生命值耗尽后他和安奇托会向路苏魔石矿深处跑去。

●向深处一路前行，来到“作业准备区”调整一下再存个档后便可来到“第7矿区采掘场”与吉尔伽美什进行第二场战斗。第二战的吉尔伽美什和安奇托实力大涨，不少招式都能直接将角色秒杀。如果不使用倒转战术的话很难将之击败，有信心的读者可以在这里尝试下非倒转战术的打法。这里着重介绍下倒转战术在这里的应用。

除了“鲸齿吊坠”这件配件会使佩戴者所使用的药品类道具效果倒转外，还存在着使用绿魔法“倒转”使角色进入的逆转状态。角色处于逆转状态时，所有对其造成伤害的行为会逆转为回复HP，而所有对其回复HP的行为会逆转为造成伤害。因此，在与吉尔伽美什的第二战中使角色进入逆转状态，其所有对角色的攻击技能均会逆转为回复HP。当然，由于逆转状态无法防御状态类的攻击，因此我们还是要先给三名出战成员佩戴能防御睡眠或止动魔法的配件，以防止吉尔伽美什的“睡眠”和“止动”魔法。建议优先防御睡眠，被止动后可以通过逃跑来和吉尔伽美什周旋，从而使止动状态随时间流逝消去。注意关闭回复HP的作战布局。

开场之后立马催眠“安奇托”，可使用“催眠”魔法或者干脆让装备了“鲸齿吊坠”的角色向其丢一颗万能药。让物理攻击型角色攻击吉尔伽美什，魔法师用魔法轰击处于睡眠状态的安奇托。当角色被止动后立马通过逃跑和吉尔伽美什周旋。在吉尔伽美什最后一个阶段时还会处于无敌状态一段时间，此时尽量拖延吧。保证逆转状态不断，注意及时使用“麻醉药”回复MP，这一战确实不简单！另外，务必确保在正确的阶段偷到相应的源氏装备。

与吉尔伽美什的第二战可以偷到剩下的两件源氏装备，即“源氏之盔”和“源氏之铠”。和第一战所处的阶段一样，盗取“源氏之盔”所在的阶段为吉尔伽美什生命值处于40%~20%期间，盗取“源氏之铠”所在的阶段为吉尔伽美什生命值处于20%以下期间。当然，偷取的同时不要忘了保持全员的逆转状态。全部盗取完毕后便将吉尔伽美什击杀吧。



百层挖宝第4卷

在拿到了源氏装备和“倒转”魔法后我们便可以第四次进入到百层中进行挖宝了。在这之前请先确认下各职业执照盘中的执照有没有全部激活，如果此时还有部分职业的执照没有激活，请在百层挖宝的过程中优先激活能力类执照；如果各职业执照盘中的执照全部激活了，请来到王都市集的公会商店中，购买3个配件“猫耳风帽”（每个50000GIL，需公会位阶达到“勇士军团”以上后才能在公会商店中购买），并将之给3名后备成员佩戴上，大量的金钱便会滚滚而来了。本次挖宝的终点为72层。

与第二次百层挖宝相比，本次新到达的51层到72层更加的凶险，请做好应对各种情况的准备。“倒转”魔法以及“鲸齿吊坠”所带来的道具倒转视情况使用，当然想挑战自己的话也可以不用。笔者队伍的平均等级在40级左右，不使用任何的“倒转”也到达了72层，各位可以自行尝试。

【查看前文系统详解中“百层挖宝”51层到72层的列表】

“黑暗弹”能让机工士的普通攻击也附带暗属性，配合上具有“强化暗属性”效果的“黑法袍”，能打出不俗的暗属性伤害，而如果让这样一名机工士攻击装备了有“暗属性吸收”效果的“黑面具”的队友，便能带来相当不错的即时回复效果。

作为获取方法较为复杂的“最强之矛”，顺手盗取一把是相当有必要的，况且这把武器也相当强力。圣属性的“石中剑”配合之后会获得的“白法袍”伤害爆炸，在后期不少的隐藏迷宫中更是能大杀四方。

65层的三把盾各有优劣，多拿几把能应对各种情况。70层的“鲸齿吊坠”虽然目前已经拥有，但多拿一个能使队伍的战术更加灵活，况且还是属于一旦盗取成功必然获得的物品。

在几把名称末尾带字幕的“FF武器”中，最值得一拿的当然是“猎长之山刀 F”，70%的即死率绝对是杂兵敌人的末日。

悬赏单 No.21 **生锈的传说，破裂的封印**：目标敌人限定在阴天出现，因此第一步是通过切地域地图来将整个椎塔大草原的天气调整为阴天或雨天。之后来到区域“终焉与启程庭园”，如果进入后该区域为雨天，则需1AC调整为阴天。

幻妖森林

接下来要前往幻妖森林。使用橙色的闸门水晶传送至葛尔摩大森林，然后往南走就可以进入幻妖森林。

幻妖森林的地图在大地图东侧区域的右上角，这片森林大多数区域的右上角的导览地图都无法使用，建议玩家按下 L3 键使地域地图持续显示在画面中。走到下方区域的保存水晶处，继续往南走就会触发剧情，之后就是 BOSS 战。



BOSS 大王花会强制令我方角色的 MP 持续减少直至 0，不用考虑使用道具来恢复 MP 了，很快还会归零的。如要回血，还是直接使用道具为妙。

继续前进会来到"睿智冰原"这个区域。该区域内有 4 个祭坛，走到祭坛中央调查"幻妖纹章"，然后转动右摇杆观察四周，寻找有风景的那个出口。从该出口出去后前往正前方的下一个祭坛，如此反复才能找到真正的出口。

"思绪的尽头"这个区域的走法和"睿智冰原"是一样的，顺利的话会来到"魔人之门"面前。直接调查大门是无法开启的，需要按□键启动战斗菜单，选择魔雾匣→召唤→贝利亚斯，再开门才能顺利进入。



序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	幻妖森林	古代终焉之处	25%	雏鸟披肩	配件 5
2	幻妖森林	白魔钟爱之路	100%	大驱魔	白魔 10
3	幻妖森林	白魔钟爱之路	100%	金色护身符	配件 6
4	幻妖森林	睿智冰原	100%	高涨腰链	配件 17
5	幻妖森林	思绪的尽头	100%	防御者	骑士剑 2
6	幻妖森林	思绪的尽头	100%	大反射	时魔 9

古代都市基鲁菲冈

来到古代都市基鲁菲冈。直走调查传送装置后就要挑战 BOSS 代达洛斯，难度不算高，加个物防护后上去平砍即可。

胜利后再调查前方水晶，进入下一区域。这里需要启动机关才能解除挡路的发光挡板，出口位于左下方，是隐藏起来的浮空小路，走上去才会出现。

经过存档点后来到区域"火之门"，隐藏小路位于中间区域往右上方走。

BOSS 专制暴君没有属性弱点，较有威胁的招式是大暗波，大约会打掉任意角色 2000 以上的血量，而且发动频率很快，回血不及时的话很容易躺地板。建议看到 BOSS 血量减少到一半以下后就给我方角色套"魔防护"。



序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	古代都市基鲁菲冈	水层都市特里玛拉	100%	腰带	配件 18
2	古代都市基鲁菲冈	水层都市澳达	100%	神盾	盾 6
3	古代都市基鲁菲冈	水层都市浩米卡	100%	大催眠	黑魔 10
4	古代都市基鲁菲冈	火之门	100%	格斗琥珀	配件 9

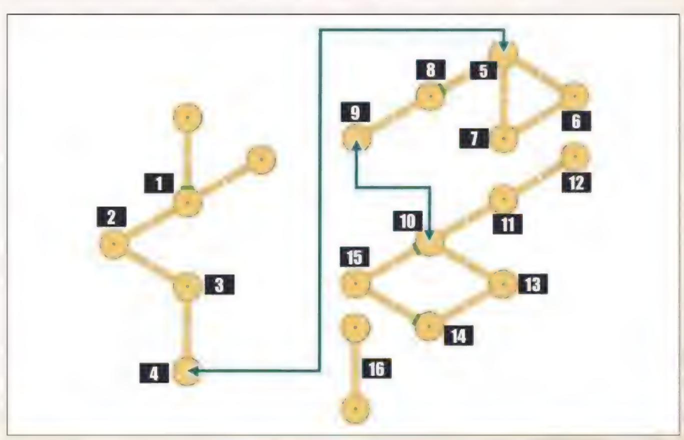
水晶巨界

胜利后调查传送装置，接着就会来到本作最难的迷宫"水晶巨界"。"水晶巨界"的难点在于场景巨大且重复，而且地图无法使用，玩家如果漫无目的地前进很有可能根本搞不清自己在哪里。

接下来会详细描述主线剧情的线路，请大家参考地图上的编号来移动，避免迷路。

1（启动传送装置Ⅷ）→2→3→4（启动传送装置Ⅶ）→5（启动传送装置Ⅵ）→6（启动巨蟹宫闸门）→5→8→9（启动传送装置Ⅴ）→10→11→12（启动白羊宫闸门）→11→10→13→14（启动双鱼宫闸门）→15（启动传送装置Ⅲ）→16。然后直着往前走，在水晶旁保存一下，调查转移装置Ⅰ，来到古代都市基鲁菲冈的风之门。（水晶巨界的宝箱都位于场地中央，不会错过，在此就不给予地图标注了）

在开启"第 2 隔门 月亮"之前，先做好基础准备。至少要有一名角色学会了"万能药的知识 3"（猎长、机工士、弓箭手），然后再开始 BOSS 战。BOSS 休米哈查会给我方施加"毒菌"状态，这个状态要及时解除，否则一旦 HP 上限降为 1，后面就很难打了。不过总的来说这个 BOSS 并不难。



悬赏单 No.24 死都的守墓人：需要任意战斗成员的 HP < 10% 时才会出现。

港都巴冯海姆

胜利后直走触发剧情，之后调查转移装置，利用橙色水晶传送至港都巴冯海姆。和入口处的海盗对话，进入雷达斯宅邸。

剧情后前往飞空艇总站，和左手边穿绿色衣服的客服对话，选择搭乘光辉号 再将目的地定为“黎铎亚纳大瀑布”。

进阶心得 买圣枪

●回到港都后记得买一把自带圣属性的“神圣长枪”。本身游戏中圣属性的武器并不多，而后期不少的敌人都是圣属性弱点，特别是在后期的不少隐藏迷宫中，圣属性的武器将能够大杀四方。

水黎铎亚纳大瀑布

黎铎亚纳大瀑布的地图在下方的“竞技场”区域内。“竞技场”中央圆形区域内陷阱非常多，建议还是贴边走比较安全。另外右上方保存水晶左侧有陷阱 6 连发……



序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	黎铎亚纳大瀑布	邃古都市	100%	雉鸡吊饰	配件 11
2	黎铎亚纳大瀑布	邃古都市	100%	雕花长靴	配件 12
3	黎铎亚纳大瀑布	暗自祈祷走过之路	100%	棹棍	棍 6

大灯塔

进入大灯塔后必然会有一场 BOSS 战。敌人骸骨龙是个强敌，不但攻击伤害高，而且速度很快，并且会给我方许多障害状态，所以战斗一定要速战速决。

来到大灯塔的下层。在圆形场地内侧有 3 个封黑祭坛。必须使用本区域内怪身上掉落的黑珠子才能启动，总计需要 3 颗。虽然黑珠子的掉率是 100%，但如果几秒内不拾取它的话就会消失，好在需要的数量并不多，不难搞定。入手珠子后去启动 3 个封黑祭坛，地图右侧的大门就会开启。

开门进入“吹拂异风的迷途沙丘”区域 往右走会遇到一只巨大的乌龟“群魔殿”。

大灯塔 下层这几个区域需要消灭绿色火焰的灯怪才能铺出浮空的通路。如果打红色火焰的怪的话，绿色通路的格子数就会减少，不过怪都是会重复刷新的，不会出现卡图的情况。

抵达蓝色水晶处后往左下角的区域走，开门后再继续前行会来到“吹拂异风的水盘之地”惯例会有一场 BOSS 战。

BOSS 煞里特物理攻击伤害很高，而且不吃魔法伤害，只能硬砍。

胜利后继续前走，从转移装置前往大灯塔的中层。

“奉献夹缝”区域的四角有 4 个祭坛，分别对应封印道具、战斗、地图和魔法，玩家必须封印其中的一项能力才能开启大门。建议大家选择封印地图，因为只要按下 L3 键地域地图还是会显示的……这四个封印祭坛门后对应的区域其实是同一个，只不过起点不同而已，所以只需要封印一项能力即可。本层的地图在“受难之层”的左上角。

来到 65 楼会有 BOSS 战。BOSS 魔狼自带物防护和急速的 BUFF，并且物理攻击伤害很高，建议用火魔法攻击它。

胜利后来到“验真封域”，去相应的祭坛取回失去的能力，天动器就会浮起，前往 67 层。保存存档后，启动转移装置去往大灯塔上层。

此处我们会看到几种不同颜色的灯台，正确的走法是黑→左上角的绿→红，接下来这个区域需要玩家选择之前封印的能力对应的灯台。左上角的紫色灯台是地图，右上角的紫色灯台是魔力，左下角的黄色灯台是道具，右下角的白色灯台是战斗。

之后走往北的小路到尽头，左手边有愚者之墙，破坏后可看到白色转移装置。

启动装置传送后，正前方就是天动器了。不过先别急着去，南侧还有一个白色转移装置，传送之后开门进入可入手本区域的地图。

调查天动器，选择 90F，抵达后马上就是一场 BOSS 战。赫修马伦会对我方施加“病菌”，已习得“重启”的话一定要把它放在布局的第一格。个人建议这场战斗玩家操控治疗职业，能更为精准地解除不良状态和回血。BOSS 体力下降到 50% 时会发动一次全屏大招。

存档后调查转移装置，来到天阳之茧。紧接着就是打审判者加布蓝斯。这是第一次与加布蓝斯交手，此时的战斗强度不算高，以玩家现在的等级可以轻松取胜。

之后还要打希德博士。前半程的难度也不算高，BOSS 的体力下降一半后会召唤出召唤兽法姆弗利特。此时应先集火攻击召唤兽，火魔法的收益不错。希德和法姆弗利特每隔一段时间就是放全屏必杀，伤害大约在 1500HP 左右，保持全团血量在一半以上就不会被秒杀。搞定召唤兽之后再解决希德博士就毫无难度了。



紧急讨伐 No.9 黑色传闻：目标敌人所在的区域“风化的岸边”，需要从“大沙海奥格·莠萨”穿过“杰尔提尼安洞窟”后才能到达。



序号	地域	区域	出现率	出现品	类型
1	大灯塔 下层	满足渴望的广场	25%	狂战士	配件 13
2	大灯塔 下层	满足渴望的广场	100%	红宝石戒指	配件 15
3	大灯塔 下层	始原之层 外围	100%	赫米斯靴	配件 20
4	大灯塔 下层	始原旋廊 1	100%	恶魔之盾	盾 6
5	大灯塔 下层	始原旋廊 1	100%	龙头盔	重装 10
6	大灯塔 下层	始原旋廊 2	100%	长兜帽	轻装 10
7	大灯塔 下层	始原旋廊 2	100%	英仙弓	弓 7
8	大灯塔 下层	始原旋廊 3	100%	奥汀神枪	长枪 5
9	大灯塔 下层	始原旋廊 3	100%	神圣	白魔 11
10	大灯塔 下层	至次境域	100%	黑面具	魔装 10
11	大灯塔 中层	封杀之层	100%	蛋白石戒指	配件 20
12	大灯塔 中层	封杀之层	100%	加西莫多靴	配件 21
13	大灯塔 中层	封杀之层	100%	密涅娃马甲	轻装 10
14	大灯塔 中层	受难之层	100%	宙斯锤矛	赤锤 4
15	大灯塔 中层	受难之层	100%	腹弩 S	弩 4
16	大灯塔 中层	幻惑之层	100%	巨龙铠甲	重装 10
17	大灯塔 中层	幻惑之层	100%	丢钱	招式
18	大灯塔 中层	幻惑之层	100%	腰带	配件 18
19	大灯塔 中层	验真封域	100%	村正	刀 5
20	大灯塔 上层	至顶旋廊 1	100%	天蝎星	枪 5
21	大灯塔 上层	至顶旋廊 1	100%	火光	黑魔 12
22	大灯塔 上层	至顶旋廊 2	100%	闪热	里魔 3
23	大灯塔 上层	至顶旋廊 2	100%	白法袍	魔装 11
24	大灯塔 上层	至顶旋廊 2	100%	究极之刃	骑士剑 3

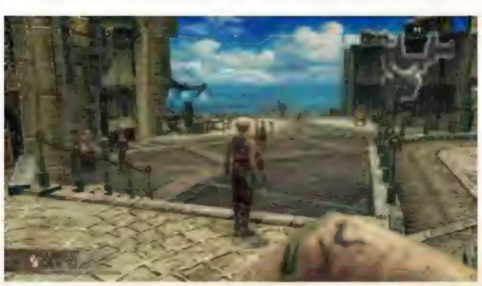
进阶心得 伊瓦利斯的秘密等待着你去解开

●当空中要塞巴哈姆特出现后，我们在剧情中的迷宫也就只剩下这一个了。前往要塞巴哈姆特后无法返回，击败其中的敌人后便迎来了故事的结局，因此目前的这段时间便是我们最后的自由探索时间，伊瓦利斯所有隐藏的秘密已经能在此时去解开！

在最后的这段自由时间里，我们可以去合成或获得各职业的最强武器和装备、前往隐藏的迷宫中收伏隐藏的召唤兽、完成所有的公会讨伐任务并迎战各种隐藏的强力 BOSS、疯狂提升等级并为挑战百层做准备。可以说，这段时间所进行的这些活动正是《FF12》最具魅力的地方。好的，接下来就让我来一一给各位介……介绍不了啦，内容实在是太多太多了，再写下去 UCG423 就将变成《FF12》的攻略专刊了！

相信根据以上的“进阶心得”和“百层挖宝指南”，各位《FF12》的新手已经算是初步入门了，接下来的一些隐藏要素和挑战各位可以自行先去尝试。当然，你也可以先去完成主线，把本作的剧情看完后再读档回来慢慢享受伊瓦利斯的神奇世界。总之，更多的精彩内容就让我们在之后的研究中慢慢给各位分析和述说，让我们下一期再见！（再什么见，先把最终 BOSS 宰了再说）

港都巴冯海姆



剧情后自动回到港都巴冯海姆。魔法商店会追加新商品（“大复活”和“大疗伤”一定要购买）。做好充足的准备，并单独保存一个新的存档，就可以成为飞空艇前往空中要塞巴哈姆特了。

空中要塞巴哈姆特

空中要塞巴哈姆特没有地图，不过路很简单。另外帝国兵是不断涌现的，杀不干净，不用浪费时间在他们身上。

抵达长方形的电梯间后调查升降机操作盘，接着是 BOSS 战。第一战的对手依旧是审判者加布蓝斯，除了攻击力比第一次打稍微高了一些之外，没有太大区别。全屏大招伤害大约在 1200HP 左右。

紧接着打裴恩。与裴恩的战斗分为三个阶段，第一阶段就是裴恩本体，因为拉萨也会参战所以战斗难度不高，大招的伤害仅在 1000HP 左右，基本没有灭团的风险。

第二阶段为新生裴恩和 5 个源体，老规矩先将源体消灭掉，保持血量在 2000HP 以上就不会被大招秒杀。

第三阶段 BOSS 是看不到血槽的，评估其血量只能依靠其给自己上的 BUFF。当血量剩余 60% 时他会上魔法攻击无效，血量剩余 40% 时会上物理攻击无效，血量剩余 20% 时会上绝对防御（所有攻击均无效）。玩家可以根据其使用的技能做出大致的判断。另外，当 BOSS 上完这几种 BUFF 后必然会接一个全屏攻击，伤害非常大，目测在 3000HP 以上，因此看到 BOSS 上了 BUFF 之后就要马上将全队的血线抬至满血状态，基本见到“绝对防御”时就已经离最终的胜利不远了。

部分奖杯指南

本作白金难度回归到以往《最终幻想》系列"的常规水平，虽说整体难度不高，且没有会错过的奖杯，但全图鉴方面如果没有好好做准备，之后再来补齐将麻烦不少，并且魔法技能与装备的收集也是挑战高难度BOSS与百层的基本准备。有意白金的玩家至少因在大灯塔剧情后保留一个存档，

编书人

本奖杯需要收集齐全部的怪物图鉴，在游戏菜单公会报告→狩猎目录中可以查看到怪物列表，共计384个图鉴，下方的进度条涨满并显示五角星时便可获得奖杯。其中包含地图上的杂鱼敌人、剧情敌人及BOSS、公会讨伐目标、中立敌人、珍惜讨伐怪物以及各高难度隐藏BOSS，不包含红陆行鸟Lv99以及最终章节巴哈姆特上的敌人。

由于PS4版的考验模式内容可以继承到本篇剧情中，故所有的高难度隐藏BOSS都无需在剧情模式下讨伐，省去不少支线剧情以及探索迷宫的时间。只要完成公会会长的32个常规任务委托，以及讨伐80头珍惜怪物便可，需要注意有一只杂鱼敌人也存在特定遭遇条件。

编号049 凝视魔

出现地点为路苏魔石矿的（第3矿区采掘场），玩家全清这里的敌人后滞留7分钟便会刷新出凝视魔。

圣杯

需要完成公会会长处接到的三个紧急委托，分别是（罪可饶恕，标的怪物不可饶）、（复苏，被封印的乐园）、（驰骋于帕拉密纳的一道光），将任务奖励得到的"火焰、釉药、粘土"卖给商店，便能获得新的交易品卡诺卜坛并获得奖杯。

探险家

探索所有地图指的是所有区域都进入过一次，按下触控板打开的地图，再按方向键可以看到具体的区域划分情况，只要进入该区域，哪怕没有往前走一步，也算探索过。比较容易错过的有帝都需要28个叶章交换得到羽章才能进入的"空中拱廊以及高层露台"，还有魔龙神位于的房间"面对怒神的大厅"，这也是白金流程中少有需要讨伐的隐藏BOSS。



团结势力

战斗时使用魔雾匣中的魔雾技便会进入到必杀动画的阶段，当一名角色施展时屏幕右下角还会出现其他角色魔雾技的按键，只要按下便能进行连锁。魔雾技共有三个档次，当规定时间内释放出了特定数量档次的魔雾技，便会触发一个魔雾融合技，奖杯的目的便是释放出所有的融合技。

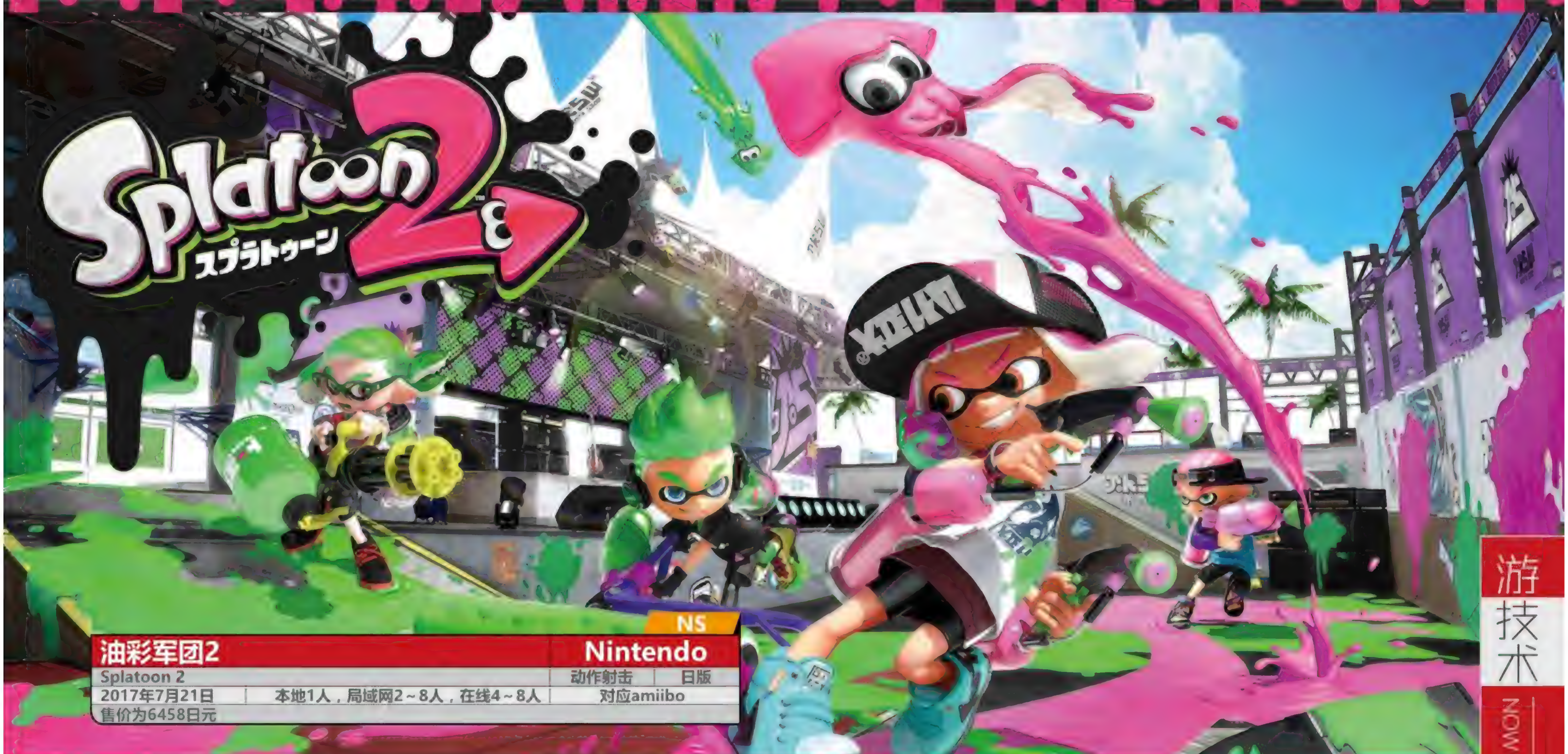
融合技名称	需求次数		
	Lv1	Lv2	Lv3
黑洞	4	4	4
冷光	3	3	3
电弧爆破	2	2	2
蔽眼飞雪	-	-	4
风之狂喜	-	4	-
水之喷发	2	2	-
土之剧变	6	-	-
炎之炼狱	3	-	-

虽说是比较看运气的奖杯，但是为了达成某个特定的终结技还是有规律可循。例如当一名角色拥有3段魔雾匣时，如选择1段魔雾技，那么接下来的这名角色便会随机出现1段或者2段，如开始选择2段，那么接下来必定是1段魔雾技。当3段魔雾匣用完时会随机出现魔雾匣的按键，按下便会充满3段并随机出现任意魔雾技。利用这个特性配合R2键刷新，很轻易就能达成要求简单的终结技，但是最麻烦的黑洞还是要依靠人品才能一睹为快啊。



杯种	杯名	达成条件
白金	伊瓦利斯的霸者	已获得所有奖杯的证明
铜杯	突击前锋	已执行战斗300次以上的证明
铜杯	魔法射手	已使用魔法200次以上的证明
铜杯	暴力执行者	已使用招式100次以上的证明
铜杯	无影快手	已盗取成功50次以上的证明
铜杯	极度屠杀者	至今已打倒500只以上怪物的证明
铜杯	不屈不挠	战斗连锁已达成50连锁以上的证明
铜杯	伊瓦利斯行者	至今已移动50000步以上的证明
铜杯	富有大户	至今已获得100000GIL以上的证明
铜杯	纪录保持人	已赚取500000公会点数的证明
铜杯	挥金如土	至今已消费1000000GIL的证明
铜杯	双面卖家	至今已卖掉1000个以上宝物的证明
铜杯	英雄	队伍平均等级已超过50的证明
铜杯	十项全能	所有人已取得48000执照点数的证明
银杯	编书人	狩猎目录已收集齐全的证明
银杯	符文指挥家	已学会所有魔法的证明
银杯	绝招大师	已学会所有招式的证明
铜杯	圣杯	已取得骇人坛子的证明
银杯	探险家	已进入过所有地图的证明
金杯	团结势力	已施展所有魔雾技联手后之融合技的证明
铜杯	头号飞侠	已讨伐死亡凝视的证明
铜杯	血腥之龙	已讨伐法夫纳的证明
铜杯	神射手	已讨伐捣蛋鬼的证明
铜杯	花花公子	已讨伐凯萝特的证明
银杯	阿修罗之剑	已讨伐吉尔伽美什的证明
银杯	王中翘楚	已讨伐帝王凶恶巨兽的证明
金杯	至尊猎人	已讨伐亚兹马特的证明
银杯	闪亮救星	已讨伐魔神龙的证明
银杯	堕天使	已讨伐雅尔提玛的证明
银杯	黄道勇士	已讨伐佐狄亚克的证明
金杯	伟大天敌	已取得所有召唤兽的证明
铜杯	为了祖国	以新兵身分跟阿凯迪亚帝国交战过的证明
铜杯	加芭纳红花	首度打倒了悬赏怪物的证明
铜杯	将军归来	从那尔比纳城塞生还的证明
铜杯	缘分	救出了达玛斯卡公主的证明
铜杯	魔雾失控	取得了"晓之断片"的证明
铜杯	做梦的贤者	从神都布尔欧密谢司启程的证明
铜杯	与黑影交谈的男子	和希德博士见过面的证明
银杯	凭借自己的翅膀	让伊瓦利斯恢复和平的证明
铜杯	最高审判者	已通过考验模式50关卡的证明
金杯	大元帅	已通过考验模式100关卡的证明

游技术
NOW PLAYING
攻略透解



油彩军团2		Nintendo
Splatoon 2		动作射击 日版
2017年7月21日	本地1人，局域网2～8人，在线4～8人	对应amiibo
售价为6458日元		

NS

对应游戏版本：1.1.1
到达 Rank10 大致时间：约 8 小时

早在 WiiU 上大卖的《油彩军团》续作终于登上了 NS，相信手头上有 NS 的玩家大多都已经投入到墨水大战中。这次因为时间的原因，仅写了乐趣最大的 PvP 对战部分，希望能给刚上手的新人和看不懂游戏语言却又想玩的玩家一些帮助。由于日版和欧版无法切换语言，所以文中会尽量以图标作为指引说明。

文 昴星团　美编 雷普利

系统篇

操作说明

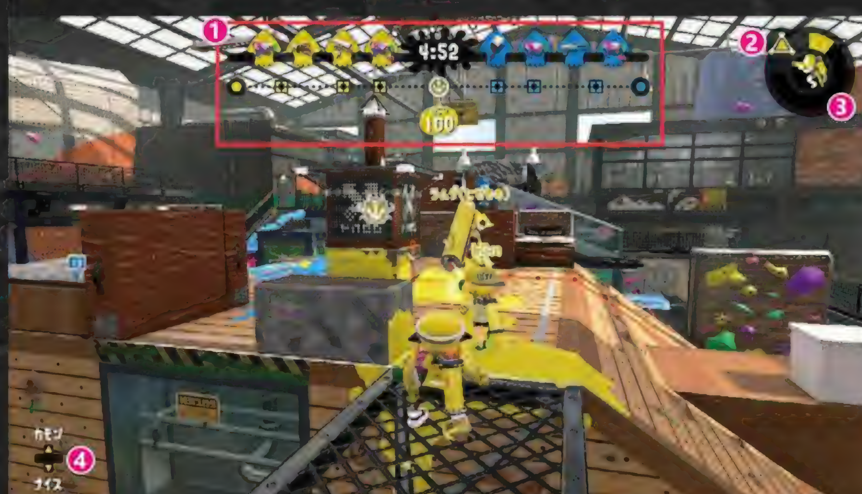
按键	说明
左摇杆	角色移动
右摇杆	调整视角
按下右摇杆	特殊武器
方向键	选择
方向键↑/↓	发出信息（战斗中）
Y	视角重置
X	打开地图
B	跳跃/取消
A	确定
R	副武器
ZL	变成乌贼
ZR	使用武器
+	打开菜单（单人模式）

乌贼与人



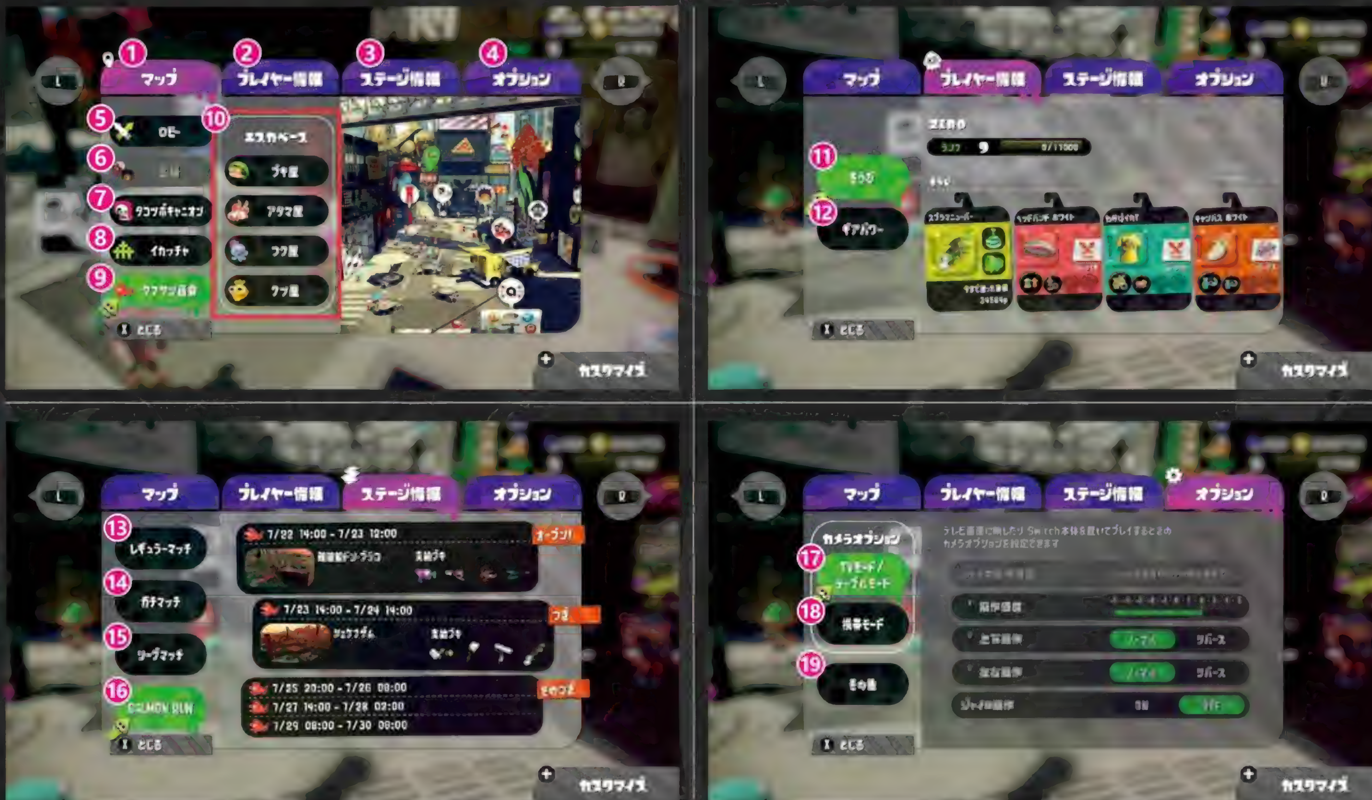
角色通常状态下都为人类形态，按下 ZL 键即可变成乌贼缩地潜行。乌贼形态下，在己方颜色区域内的移动速度极快，还能沿着墙上的墨水达到攀墙的效果，而且原地停留能够令自己融进墨水中不易被发现，但注意潜行移动时会有墨水溅出。另外，乌贼形态无法做出任何攻击行为，总而言之，战斗时均以乌贼形态移动，以人类形态进攻。

游戏画面



①战斗状况栏，不同规则下状况栏的形式不同
②副武器
③特殊武器槽
④简要信息选项，仅限联机模式

菜单说明



①地图	⑥广场	⑪玩家装备情报	⑯Salmon Run关卡情报
②玩家信息	⑦英雄模式	⑫所拥有的技能零件	⑰TV模式/桌面模式的视角操作设置
③场地情报	⑧乌贼会所	⑬常规赛关卡情报	⑱携带模式的视角操作设置
④设置	⑨熊先生商会	⑭排位赛关卡情报	⑲其他设置
⑤联机模式	⑩广场设施	⑮好友组队赛关卡情报	

广场与设施



广场是玩家的主要根据地，个别设施可以通过菜单界面快速跳转。在进入任意模式前，最好在这里做好充分的准备再出发，后文会逐个介绍每个设施的功能。

武器店



顾名思义就是卖武器的。随着玩家的等级提升，武器店贩卖的武器也会越来越多。玩家进入武器店时，若有新武器入货，店长就会前来解释该武器的配置和用法。按R键还能听取更加详细的说明。



每一把武器的数值与副武器、特殊武器的配置都可以直观地在画面中看到，还能按Y键后选择右边一项进行试用，可以试试手感再确定是否要购入。试用时，可按+键更改试用武器，按-键选择第二项可以把场地内的喷涂痕迹重置，选择第三项为结束试用。

 TIPS：联机等待界面时，按方向键、X、Y、A、B、ZL、ZR键会出现音效，推动左右摇杆还能改变音效和BGM的音调。

●副武器和特殊武器

使用副武器要消耗墨水槽，不同的副武器消耗量也不一样，变身为乌贼时，能看到墨水槽有一个横线指标，意味着墨水量在指标以下时无法使用副武器。当墨水回复至可用副武器的状态时，角色背后的墨水罐顶上会有闪光特效。

特殊武器则与主武器和副武器不同，它有自己的特殊武器槽，墨水涂地即可积累，槽满时按下右摇杆即可发动特殊武器。但要注意，被对手打败时会减少特殊武器槽的积累量，所以特殊武器能用的时候就尽管用，不要憋着。

副武器列表

图标	说明
	落地后要等一段时间才会引爆，能直接秒杀敌人
	可设置在墙壁和地板上，落地后位置固定，一段时间后爆炸，也能秒杀附近的敌人
	丢出落地直接爆炸，但威力很小，爆炸范围也小
	丢出后会一直前进，碰墙反弹，一段时间后爆炸，可连续按R键调整引爆时间
	自动追踪对手的爆弹，但移动速度较慢
	在脚下放置陷阱，可同时放置2个。当对手移动到附近时能够锁定目标
	能产生烟雾，敌人在烟雾中会降低移动速度和墨水量，对手在雾中待得时间越久，效果就越强
	设置之后，可探知附近所有敌人的位置
	在眼前设置一个墨水壁，能阻挡敌人和其射出的墨水，被对手攻击的话会提早破坏
	可设置在墙上或地面。会往四周持续喷出墨水，持续一段时间
	最多能设置3个，设置之后成为超级跳跃的落点

特殊武器列表

图标	说明
	使用后进入索敌模式，当对手进入锁定框内即可按ZR键发射。可同时锁定多个敌人
	在特殊武器槽消耗完之前长按ZR，即可往前方持续射出高压墨水，具有强力的贯通效果。发射途中非常难转向，可放开ZR键，调整准星后再次发射
	一段时间内，装上火箭背包浮空，且武器换成专属的火箭炮。按下B键还能飞到更高的地方
	高高跳起再砸地，范围很广，可秒杀范围内的所有敌人。在超级跳跃中也能使用
	一定时间内，我方全员穿上一层墨水护甲，能抵御对手的更多伤害
	一定时间内可以无限制地投掷副武器
	丢出一个装置，产生巨大的雨云，雨云会落下墨水并往前方缓缓移动
	做出能抵御一定量伤害的球体，长按ZR可蓄力，放开按键即可发动爆炸炸飞附近的敌人
	吹出带有我方颜色的肥皂泡，最多可吹出3发



服装店、鞋店、头饰店

由于这三个设施的功能类似，就放到一起说了。玩家角色除了武器外，还能搭配不同的衣服、鞋子和头饰。每个装备上都有技能，但购买时只会显示出第一个技能，后面技能需要穿上装备战斗累积经验才会习得。一个



装备最多装有 4 个技能，第一个是该装备的主技能，主技能下排的问号即为副技能，有多少个问号就意味着能解锁多少个副技能。随着玩家的等级提升，店内也会入货更厉害的装备。除主技能外，其他技能均为随机。另外，每个装备还有等级之分，其信息栏右侧的星星数量即为等级，等级越高，装备所能安装的技能也就越多。顺带一提，玩家等级要达到 13 之后才会首次出现 3 星（最高级）的装备。

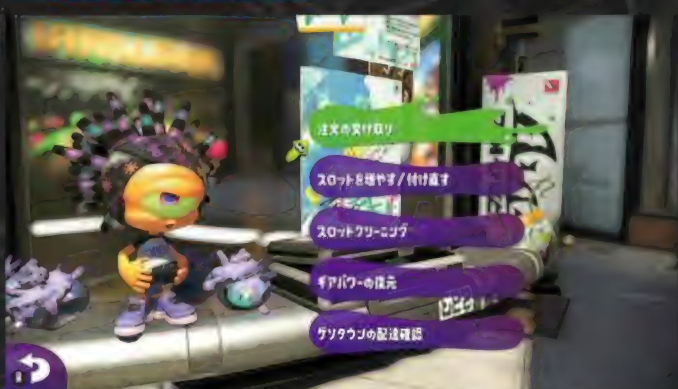


●技能列表

图标	说明
	主武器消耗的墨水量减少
	副武器消耗的墨水量减少
	墨水回复速度加快
	人状态下移动速度提升
	乌贼状态下移动速度提升
	特殊武器槽的增加量提升
	被打败时，特殊武器槽的减少量降低
	特殊武器的性能提升
	被对手连续打败时，复活的时间缩短
	超级跳跃的时间缩短
	副武器的性能提升
	在对手颜色区域内受到的伤害降低，移动速度的影响也会减少
	对手副武器和特殊武器对自己的伤害降低

图标	说明
	被敌人的索敌道具锁定时，锁定的时间减少
	对战开始后30秒内，移动速度大幅提升
	对战结束30秒前，墨水效率和回复速度大幅增加
	我方队伍人数比对方少的场合，特殊武器槽缓缓增加
	被对方打倒复活后，短时间内部分能力提升
	变成乌贼移动时，不会有墨水溅起的效果，但移动速度减慢
	被对手打倒并复活时，可以从远处看到那名对手所在的位置
	用主武器射中对手后，在短时间内能看到其所在位置（哪怕隔着墙）
	被自己打倒的对手，其特殊武器槽减少量和复活时间增加
	拥有此主技能的装备，其副技能的效果全部为2倍
	对方看不到自己超级跳跃的落点
	对玩家以外的物体造成的伤害增加
	超级跳跃落地时，把摇杆往前推即可使出前滚翻

●技能的安装和拆卸



在广场的联机大楼门口右侧有一个独眼NPC，玩家等级达到4级后，与其对话可选择增加装备的技能槽、清除副技能或安装副技能。清除副技能需要20000金币，清除后能得到被清除技能的碎片，积攒足够的碎片，就能在这里选择技能复原，安装自己想要的技能，十分方便。

对话	说明
注文の受け取り	购买NPC贩卖的技能部件
スロットを増やす/付け直す	消耗在势力战中获得的“スーパーサザエ”可为装备增加技能槽，在等级20以上时给30000金币也能增加
スロットクリーニング	清除装备的副技能
ギアパワーの復元	安装副技能
ゲソタウンの配達確認	购买在手机APP上下单的装备

小吃店



使用兑换券可以在这里购买小吃和饮料，小吃效果分为战后增加金钱（上排）和经验（下排）两种，饮料则是额外携带技能（技能内容参照上表）。进食后，在未来的20次战斗内都能享受食物的效果加成。

amiibo盒子

位于广场角落，进入广场后往后走即可看到。对其按A键后，扫描amiibo即可获得限定的技能部件。

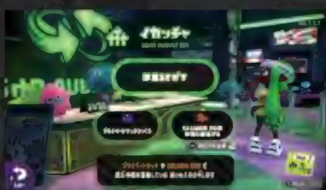


TIPS：双枪在长按ZR射击时按B键可翻滚。

联机大楼

进入联机大楼就意味着进入联机模式，里面有很多模式可选，一旦进入这些模式就不能更换武器，要注意。





乌贼会所

局域网联机的设施，选择顶上的一项为搜索附近的房间，左下角为开启普通的对战房间，可以自由更改规则和场地。右下角则是开启和附近的人玩 Salmon Run 的房间。

其他设施



街舞机：位于乌贼会所门口旁，可以在这里游玩音乐游戏。

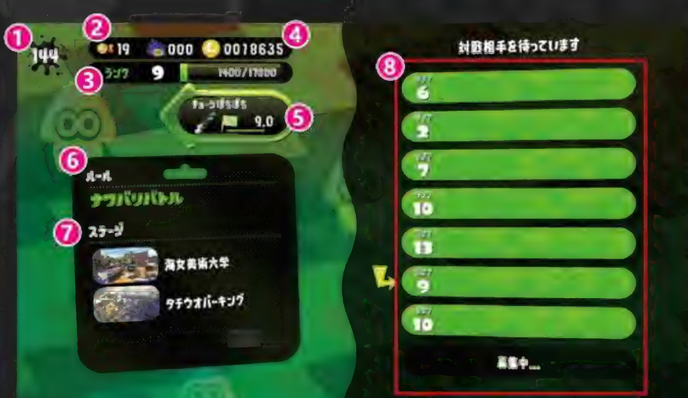
邮筒：位于武器店和头饰店店铺的中间，选择投稿后即可在白纸上涂鸦，然后把这幅画上传到 Facebook 或推特上，之后其他玩家就能在他们自己的广场上看到你的个性涂鸦了。

对战篇

匹配机制

联机模式下匹配的机制各不相同，虽然都是让玩家先进入一个房间，人齐了才开始对战，但常规赛结束后，玩家若选择第一项继续游戏的话则不会重新匹配，而是待在房间里继续等人齐，排位赛则会退出房间重新匹配。另外进入房间后无法变更角色的武器和装备。

匹配界面



①倒数秒数，倒数结束时若房间未凑够人数则取消匹配
②小吃效果剩余次数
③角色等级和经验槽
④角色持有的金币
⑤常规赛时为状态，每赢一把+1，输则-1，能不断累加，每次积累到10点即可获得大量经验；排位赛时则是玩家所在的阶级与阶级经验槽
⑥对战规则
⑦对战场地
⑧玩家列表

场地更换

联机模式的场地每隔两小时就会更换一次，以保证对战的新鲜度，具体情报可以在菜单中的场地情报一栏内查看。

对战规则

游戏中的对战分为常规赛、排位赛和好友联盟赛三种。下面介绍这些模式的大致玩法。

常规赛



常规赛为 4v4，在关卡时间（3分钟）结束时，在场地内喷涂覆盖面积最大的一方获胜。本赛制没有排位机制，所以低等级玩家匹配到高等级玩家的情况十分常见。不过玩家等级的经验槽并不会因为战败而减少，所以哪怕遇到满级号也不用害怕，没准别人的等级是用失败堆积起来的。

排位赛

玩家等级到达 10 才能参加，虽然也是 4v4 规则与常规赛不同，共分为区域保卫战、平台推进战和金鱼搬运战三种，每两个小时变更一种规则。在比赛时间结束前获胜的话，就能获得大量经验，对升级很有帮助，但反过来失败的一方所得的经验就非常少了。在排位赛中获胜不仅有经验，还会增加排位分数，分数抵达 100 即可提升段位，共分为 C、B、A、S 四个大段位，每个大段位下还分三阶，例如 C 段就有 C-、C、C+ 三种。这次的排位赛阶级制度和前作不同，三种赛制各有自己的阶级之分，不会统合在一起计算。另外，每次打输不会立即扣分，多次判负则会让阶级经验槽出现破裂特效，直到其完全破裂才会降级，不得不说计分制度更加人性化。

区域保卫战：填涂关卡中被标记的区域，当区域被完全标记成一个颜色时，屏幕上方的对应颜色进度条就会开始倒数，先到0的一方获胜；作战时间结束时，倒数数字越小的一方获胜。区域被完全标记后，另一方要积极地把颜色覆盖掉，停止对方的进度条行进。

平台推进战：关卡的正中央有一个平台，任一方的队员站上去，就能让平台往对方的大本营处移动（在敌人上来之前会持续移动），同时屏幕上方的进度条也会推进，若在中途被反推，当前的推进进度依旧保留。当把平台推到终点即可获胜，比赛时间结束时，将会判推进距离最多的一方获胜。

金鱼搬运战：一开始关卡中间有一个金鱼武器，用武器将其防护罩打破后即可拿起，把金鱼搬运到对方大本营附近的特殊平台上即可获胜。搬运时，屏幕上方的进度条会推进，距离目标越近，进度条上显示的数字就越小。比赛时间结束的话，数字小的一方获胜。搬运金鱼的角色会在地图中被标记出来，而且只能用金鱼作为武器，金鱼武器的攻击形式为颜料炮弹，但蓄力之后才有秒杀他人的效果，不过蓄力中角色的移动速度变慢，最好在队友的掩护下前进。持金鱼的玩家被干掉之后金鱼会留在原地，若长时间没有人将其捡起，那么它会回到场地正中央。



好友联盟赛



需要玩家在排位赛中达到 B- 以上才能参加，可与好友 2 人组队或 4 人组队出战，若能上位，则能获得特殊的徽章，顺带一提，这个模式下即使被打败了也不会影响排位赛的阶级，所以和好友尽情地开黑挑战吧！

与好友联机的方法



如果是与好友一起和其他玩家对战，那么在进入联机模式后，选择随机排位模式下面的选项，即可与好友合流，不过若好友所在的房间满员了的话，就只能等他们打完这把才能进入，当然，若好友房间在战斗之后无人退出，那么就要继续等待。



当然，也可以选择以上选项的下一个选项（紫色图标）开房间，与好友畅玩游戏内的所有对战模式。

对战技巧

操作方式的选择

游戏里的视角调整分为体感操作和右摇杆操作两种，可在菜单界面的设置一栏中选择是否开启（TV/桌面模式与携带模式需分开设置），把里面有 ON/OFF 的一项调至 ON 即为体感操作。体感操作下依旧能用右摇杆辅助，但右摇杆只能调整 X 轴。两种操作各有优劣，建议先全部尝试一遍，选择最适合自己的便可。

立回思路

归根到底，游戏里没有任何一个规则要求击败对手，所以请任何时候记住自己在本场战斗中的最终目标，不要盲目硬刚（除非你真的很强），盲目团战只会让双方差距更加明显。有时候绕后偷家，吸引对方回防反而是更明智的选择（对方全体回防的时候就用超级跳跃脱离）。

与敌人冲突时，首先要判断我方的武器是否能与对手打起来，比如自己拿着手短的滚筒正面遇上对手的枪械单位时，若非处于地形有利或队友的掩护的情况下，最好掉头就跑。

另外就是对地形的判断，在大多数场合下，高地就是十分有利的地形，首先可以利用对手的视野死角做突袭，其次对手的弹道会因地心引力出现偏差，而高地的进攻则不会受到影响。

最后就是自己背对敌人的时候，若发现自己背后中枪，最好第一时间铺地板跑路，没队友援护的场合，转身反击是非常不明智的。

超级跳跃

按 X 键打开小地图，根据方向键←/↑/→选择队友后按 A 键，即可立即飞到他们的所在位置，省下不少跑路时间。但每次进行跳跃前，最好先判断当前的局势。若发现队友被对方围攻，那么还是建议不跳的好，因为进行超级跳跃的同时，你的落点会出现标志（除非装备有隐藏标志的技能），这个标志敌我双方都能看到，要是队友被多人围攻的时候你跳了过去，那么队友被灭掉之后，你距离死回家的时候也不远了。另外，在团战中，如果队友全灭只剩自己的话，最好立即找一个地方躲起来，保证我方队友复活后可以立马跳跃节省时间。

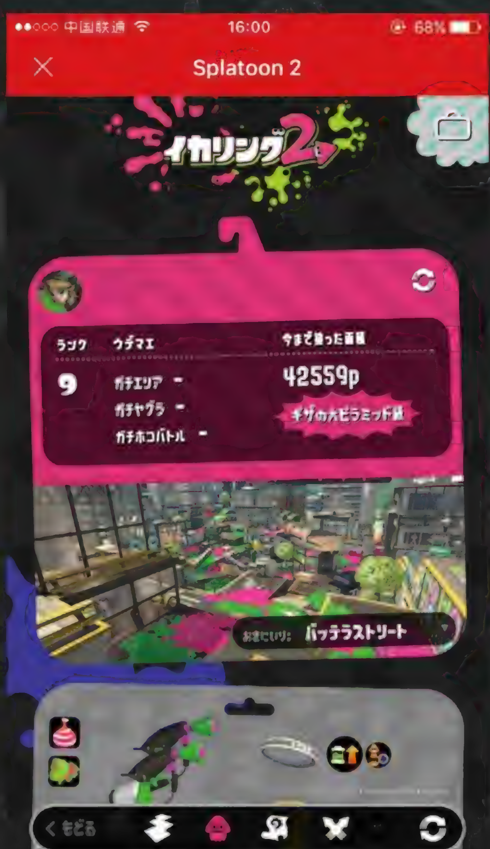
骚操作1

此战术仅适合枪械武器（狙击枪除外）。铺路移动时，其实只需要往前上方 45 度角左右射出几发子弹即可立马潜行，因为射出的墨水很快就会落到地上成为道路，如此反复即可短时间内移动很长的距离，在游戏开场的时候可用于赶到场地中间占据有利地形，缺点就是会让我方大本营附近留有许多未涂的地板，但这点可以让近战队友或自己复活后补足。

骚操作2

此战术在单挑对决时有很大的作用。很多玩家在与对手单挑时，只会站着一边移动一边射击，甚至还有边跳边射的打法，虽然这样不是不行，但还是建议立回尽可能以乌贼状态进行，由于乌贼状态的移动速度很快，所以经常能打个出其不意，处于下风的时候还能直接逃走。若对方身边有我方的填涂区域时，更能直接绕到其身后直接零距离瞬杀。毕竟背后偷袭最为致命。

关于Nintendo Switch Online



Nintendo Switch Online 是一个 NS 专属的手机应用程序，现已在安卓与 iOS 上架，登入账号之后便能看到关于《Splatoon2》的服务，点进去能看到玩家的战况与各种各样的新闻情报，还能使用各种功能。

乌贼商城



点击右上角的提包标志，还能进入乌贼商城，这里有很多商品供选择，都是非常特殊的装备等级从 1 星到 3 星都会有。找到想购买的装备后点进去，按下“注文する”，然后在游戏里找联机大楼旁边的独眼 NPC，对话选择最后一项即可花费金币购买该装备。如果不慎点错，只要选择正确的装备再次下单，选择“新しく注文する”即可，下单的装备不会因售卖时间结束而砍单。

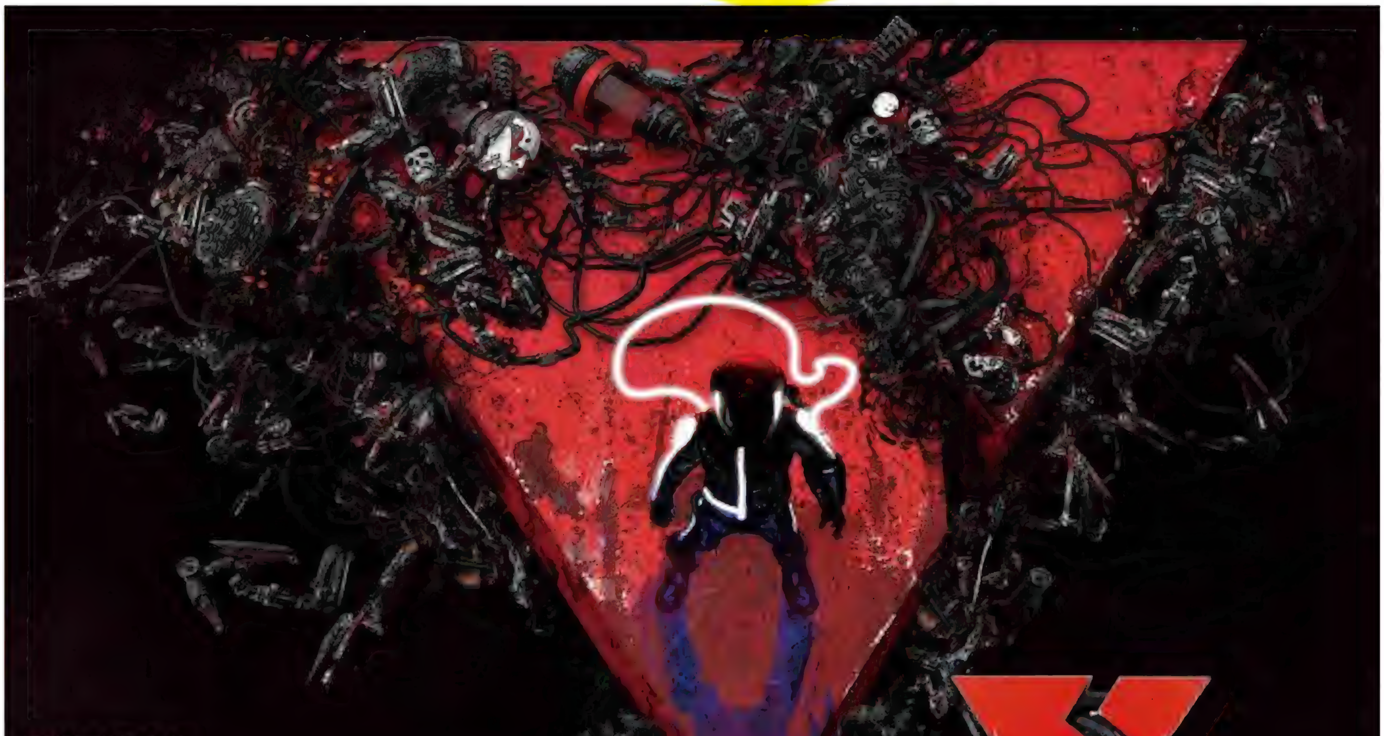
与好友联机并通话

在联机模式的最下方选项中，可以设立房间，并开启 APP 上与好友语音聊天的功能。但通话需要用 Facebook 和推特这种不存在的平台，所以这里就不多赘述了。



成就奖杯堂

ACHIEVEMENTS & TROPHIES



游戏对应版本1.05

《死亡机器》是由曾开发过《光电战机》等精品游戏的Housemarque制作的全新作品，是一款复古向的硬核弹幕射击游戏，除了快节奏的战斗和炫目的特效外，还包含了许多隐藏要素，通过拯救人质以及寻找隐藏要素也是获取高分的关键。虽然游戏提供本地双人合作以及网络积分排行功能，但没有加入网络联机功能还是令人有些遗憾。

文 eggpain 编 六等星 美编 Juxi

PS4

死亡机器

Nex Machina		动作射击	英文版
2017年6月20日	本地1～2人	无对应周边	
售价为19.99美元			

奖杯总数	39	铜杯	23	银杯	11	金杯	4	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	15～20小时
在线奖杯	有
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	有

白金路线

游戏流程不长，仅有6大关，每关15小节，通关约一小时左右。对自己操作没有自信的玩家可以先挑战Experienced难度熟悉关卡。之后挑战仅能接关10次的Veteran难度，该难度下敌人速度更快，数量更多，BOSS火力更猛，十分考验玩家的反应能力。之后选择Rookie难度补全没有难度要求的技巧奖杯，再完成需要对应难度的技巧奖杯。最后便是对着游戏内的成就列表完成100个成就即可获得白金奖杯。

胜利是留给有准备的人

取得条件 获得其他所有奖杯

Timber!

取得条件 Arcade模式下完成第一关 Techno Forest

I was frozen today

取得条件 Arcade模式下完成第二关 Crystal Mountain

Burnt offerings

取得条件 Arcade模式下完成第三关 Fire Cavern

Conquering dystopia

取得条件 Arcade模式下完成第四关 Machine City

Utterly experimental

取得条件 Arcade模式下完成第五关 Future Labs

The Orbital Throne

取得条件 Arcade 模式下完成第六关 Space Station

Rookie

取得条件 在 Rookie（菜鸟）难度通关 Arcade 模式

Experienced

取得条件 在 Experienced（熟能生巧）难度通关 Arcade 模式

Veteran

取得条件 在 Veteran（老兵）难度通关 Arcade 模式

奖杯说明 该难度只能续关 10 次，敌人速度变快，BOSS 的弹幕也会增加，可以说是本作最难的一个奖杯。副武器建议拿 SmartBomb，三连冲刺配合防护罩，可以大大提高生存能力。不需要顾及人质和隐藏要素，保障生存才是最重要的。通关 Veteran 难度后将解锁 Master 难度。

Master

取得条件 Master 难度下完成第一关 Techno Forest

奖杯说明 打通 Veteran（老兵）难度后解锁的 Master 难度，仅需完成第一大关即可获得本奖杯。

1CC

取得条件 在 Experienced（熟能生巧）难度下一命通关 Arcade 模式

奖杯说明 要求不能接关，稳扎稳打，尽可能破坏多的场景物品，许多固定位置可以获得生命数奖励。打完第六关 BOSS 后虽然会触发隐藏 BOSS，不过失败并不会影响本奖杯的获得。

It's a secret to everyone

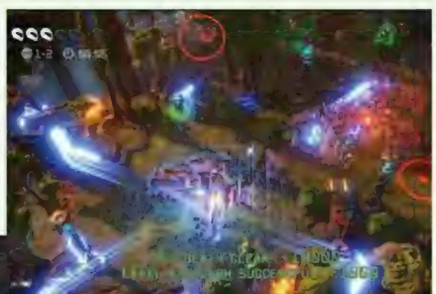
取得条件 发现一个隐藏关卡

奖杯说明 破坏场景外的某些物品时如果发现一个绿色的十字标志，接下来便会传送到隐藏关卡中，解救所有人质的过程中必定会获得本奖杯。

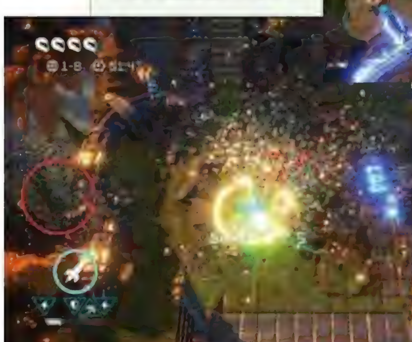
Someone must construct additional beacons

取得条件 摧毁一大关中所有的灯塔

奖杯说明 仅需要摧毁一大关内的所有灯塔，下面列举出第一大关的三个灯塔。



▼进入隐藏通道即可看到





▶破坏墙壁即可过去摧毁

I'm prioritizing!

取得条件 在 Experienced（熟能生巧）难度下留下一名以上杂兵，解决第一关 BOSS

Dank beams

取得条件 一次冲刺穿过三道激光

奖杯说明 第四关许多激光炮台可以完成本奖杯。



'SLAP'

取得条件 使用副武器 Sword 解决一名 BOSS

奖杯说明 最低难度第一关即可。

Look mom!

取得条件 不使用主武器与副武器完成一小关

奖杯说明 只需要本地双手柄，2P 完成一小关 1P 即可获得奖杯。如果是单人游玩，需要依靠道具 Dash Explosion 来消灭场景内的所有敌人。

No hands!

取得条件 不使用左摇杆的情况下完成五小关

奖杯说明 最低难度下完成 1-1 到 1-5 即可，难度不高。

I'm special, you're special!

取得条件 在 Experienced（熟能生巧）难度下，救出一大关内所有隐藏人质。

Last line of defense

取得条件 在 Veteran（老兵）难度下，救出一大关内所有隐藏人质。

奖杯说明 除了人质、隐藏人质外，还有隐藏关卡内的人质。

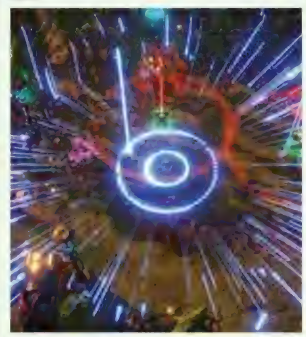
Doing it

取得条件 任意难度下连续完成十次结算奖励

Because I can

取得条件 任意难度下完成一大关所有的结算奖励

奖杯说明 当一小关结束时会看到逐渐缩小的光圈，在光圈贴近玩家的瞬间闪避即可获得分数奖励。



Not in my house

取得条件 解救一名被劫持的人质



Look at me go

取得条件 获得游戏内的 1 个成就

Getting there

取得条件 获得游戏内的 50 个成就

Fea(s)ts!

取得条件 获得游戏内的 100 个成就

奖杯说明 游戏内置成就总共 222 个，完成 100 个就足够了。可以挑选比较简单的完成，例如不救人质通关、找到所有隐藏人质、找到所有人质、找到所有灯塔、用副武器一次性击杀不等数量的敌人、竞速通关等等。成就列表在主菜单 Feats 下可以看到，全隐藏要素可参考下表。

	第一关	第二关	第三关
隐藏人质	1-1/1-6/1-8/1-9/1-11	2-4/2-5/S-3/2-9/2-13	3-1/3-5/3-9/3-10
隐藏关卡	1-3/1-6/1-12	2-3/2-7/2-11/2-13	3-3/3-5/3-10/3-12
灯塔	1-2/1-8/1-9	2-1/2-4/2-11	3-5/S-3/S-5
	第四关	第五关	第六关
隐藏人质	3-10/4-3/S-4/4-9/S-5/4-11	S-1/5-4/5-7/5-11/5-13	6-4/6-6/6-9/6-11/6-13
隐藏关卡	4-3/4-4/4-6/4-9	5-1/5-5/5-8/5-12	6-7/6-10/6-13
灯塔	4-2/S-3/4-13	S-1/5-6/5-9	6-4/6-12/6-13

2+2=/=5

取得条件 援救人质连击数到达 5

'-10+9*8-7*6+5*4+3^2+1=50'

取得条件 援救人质连击数达到 50

奖杯说明 援救人质时左边会有一个连击数，并有连击读条。读条消失前救人即可刷新读条，增加连击。建议在人质脚底闪黄圈时再去救，确保连击时间充足。



Nihilist

取得条件 在 Experienced（熟能生巧）难度下，不援救任何人质通过一大关。

Storm Runner

取得条件 在 Experienced（熟能生巧）难度下，5 分 45 秒内通过第四关 Machine City

奖杯说明 竞速奖杯与游戏内置的竞速成就都存在时间 BUG，一般要快过半分钟才能获得奖杯。副武器推荐使用 Rocket Launcher，能节省不少通关时间。

No touching

取得条件 在 Experienced（熟能生巧）难度下无伤通过一大关

奖杯说明 小心通过第一大关即可，Shield 被击破也算受伤。

Multiplierist

取得条件 分数奖励倍数达到 50

奖杯说明 右边人质上方显示的便是奖励倍数，只要保持不死，不断击败敌人援救人质，达到 50 还是很快的。



Bronze challenger

取得条件 Arena 模式下获得 3 枚铜奖牌

Silver challenger

取得条件 Arena 模式下获得 6 枚银奖牌

Gold challenger

取得条件 Arena 模式下获得 9 枚金奖牌

奖杯说明 该模式需要连接网络才能进入，这三个奖杯如果是早期版本的话，存在良性 BUG，只需要选择主菜单的 Online Arena 模式，完成前面三个关卡并获得金牌，便可以获得以上三个奖杯。尽量保证不死并且多救一些人质，便可以达成金牌。但最新版本还是得老老实实得完成 9 个挑战并获得金牌才能获得奖杯，难度高上不少。

Behold, for he goes up to eleven

取得条件 获得所有加成道具

奖杯说明 共计 5 件。击杀怪物左下角的进度条会增长，加满了便会随机给你一件装备，不会给予重复的装备。



Why are you running?!

取得条件 击杀一次 Disruptor

They died for a cause

取得条件 击杀一大关内全部的 Disruptor

奖杯说明 随机分布在关卡内的绿宝石虫敌人，非常明显，基本上流程中便可以获得这个奖杯。







本作是由 iFun4All 开发的一款独立游戏，故事发生在上世纪 70 年代，画面风格复古。玩家扮演的不是连环杀手，而是一名专门负责善后的清洁工。游戏的主要目的是在重重警戒之下，有条不紊地打扫案发现场，清理血迹、带走尸体和物证……整个游戏充斥着黑色幽默，还有对许多经典电影的致敬。

文 苍穹 美编 Juxi

本文对应游戏版本 :1.01

PS4	XOne	
连环清洁工		**Curve Digital**
Serial Cleaner	动作	美版
2017 年 7 月 11 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 14.99 美元		

上手指南

操作一览

PS4按键	XOne按键	功能
左摇杆	左摇杆	角色移动
□	X	搬起/放下尸体
×	A	捡起/调查/隐藏/离开/互动
L1/L2	LB/LT	启动清洁工感知能力查看地图
R1/R2	RB/RT	清除血迹
OPTIONS	MENU	暂停菜单

注 :后文介绍以 PS4 版操作为准。

模式介绍

故事模式（Story Contracts）：一共有 20 关，随着关卡的完成逐一解锁。

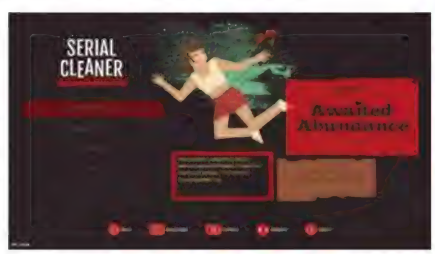
奖励模式（Bonus Contracts）：在故事模式中获得电影胶片（Film Reels）后解锁，共有 10 关，全部都是电影主题，包括对《星球大战》、《异形》等知名电影的致敬，熟悉原作的玩家会发出会心一笑。

额外挑战（Challenges）：在故事模式和奖励模式选关时，按 L2 键可以开启额外挑战菜单，分为白昼（Day）和夜晚（Night）两类，具体内容参看下表。系统还会显示 PSN/Xbox LIVE 上的排名情况（以过关时间或清理数量为准）。注意，所有挑战都必须要在登陆 PSN/Xbox LIVE 的情况下才能选择，离线模式无法使用。

挑战名称	挑战内容	白昼	夜晚
Time Trial	挑战最速过关。最基本原则，非特别说明的挑战，排名皆以过关时间为准	○	○
No Vision Cones	敌人的视野不可见	○	○
Stealthy Cleaning	只有在敌人视野外时才能使用隐藏点	○	○
No Cleaner Sense	无法使用清洁工感知能力	○	○
Super Hardcore Cleaning	敌人视野不可见、无法使用清洁工感知能力、不显示声音范围	○	○
One Shot	被任意敌人发现立刻重启关卡	○	○
Endless Cleaning	每次清理一具出现位置随机的尸体直至被抓，排名以清理数量为准	○	○
Countdown	每次清理一具出现位置随机的尸体直至时间结束，清理尸体能让倒计时延长，排名以清理数量为准	○	—
No Sound Indicators	不显示移动或发声道具的声音范围	—	○
Nowhere To Hide	所有隐藏点不可用	○	—
Drunk On The Job	画面呈现扭曲效果	○	—
Old-time Cleaning	画面呈现黑白效果	○	—
Short-Sighted Cleaner	不显示场景中的互动提示	○	—

服装（Clothes）：在故事模式中获得时尚杂志（Eleganzza Magazines）后解锁，共有 11 件。在选关时按 R2 键同样能切换服装，遗憾的是换装只改变外型，不影响能力。

设定（Options）：可调整音乐（Music）、音效（Sound Effects）的声音大小，选择是否联动现实世界资料（Real World Data）。如果开启现实联动，游戏中关卡的昼夜情况会根据玩家注册的 PSN/Xbox LIVE 账号所选地区的时间而发生改变。



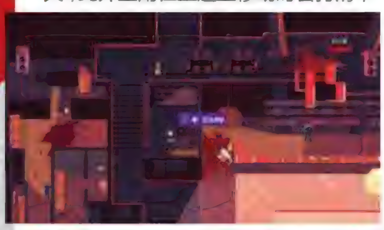
关卡要素

清洁工感知（Cleaner Sense）：主角的基础能力，按下L1/L2键即可看到关卡全貌，同时场景中能够进行互动的元素也都会标注出来（隐藏的收集要素除外）。注意，启动感知能力时主角是无法移动的。

尸体（Bodies）：过关目标之一，主角需要把关卡中的所有尸体都搬到投尸点(Body Drop)，从而毁尸灭迹。每关的投尸点各不相同，除了最基本的车辆后备箱外，甚至还有食人鱼、异形、来自《巨蟒与圣杯》的兔子等。注意，搬动尸体的状态下主角的移动速度会变慢，且发出的声响也更大。当敌人发现尸体消失，或是主角扔下的装尸袋时，都会起疑并走上前查看。

证据（Evidence）：过关目标之一，主角需要回收关卡中的所有证据，靠近道具按×键捡起即可。当敌人发现证据消失，同样会起疑并靠近查看。

血迹（Blood）：过关目标之一，按住R1/R2的同时推左摇杆，主角就会用清洁机清理地面上的血迹，每关要求的清除百分比各不相同。注意开启清洁机移动时发出的声响比平时大，此外主角在血迹上移动时会打滑，速度有所提升。



声音范围（Sound Range）：主角在移动时，身体下方会显示一个白色的菱形，这就是他发出的声响，范围越大就表明声音越响。如果敌人处在这个范围内，声音会引起他们的警觉。不过有些时候，也要采取故意用声音引诱敌人离开岗位、然后声东击西的战术。

撤离点（Exit）：完成本关的全部过关条件后出现，靠近按×键即可撤离（部分关卡并没有血迹清除这项目标）。

隐藏点（Hide）：关卡中的纸箱、衣橱、草丛等，都能成为主角藏匿身形、逃脱追捕的有利手段。而且IMBA的是，即使主角正处在被敌人追赶的状态，在他们的视野里进入隐藏点，敌人也会失去目标。追求高难度挑战的玩家，可选择额外挑战来限制隐藏点的使用条件。

可移动物（Move）：部分大门、家具、车辆可以通过×键来回移动，以供主角前往新的区域，遮挡敌人的视野，改变其巡逻路线，甚至能把他们关在一个密闭的空间内。注意，部分可移动物是通过开关启动的，地图上会以黄色的连线表示相互关系。

声音诱饵（Sound）：当关卡中存在音响、闹钟、微波炉等道具时，靠近按×键可以令其在数秒后启动，发出巨大声响并持续一段时间，从而吸引周围的敌人。声音诱饵的效果范围同样是以白色菱形表示，需要注意的是这些声响并不能掩盖主角移动时的脚步声，因此不要以为此时可以从敌人身边跑过。

捷径（Short Cut）：部分关卡设有下水道、门等捷径，进入后可以从另一端快速出现，地图上以绿色的连线表示相互关系。主角不能在搬尸体的状态使用隐藏点，但可以进入捷径，因此除了用来逃脱追捕外，也能用于快速运输。

昼夜变化：当玩家在设定中开启与现实联动的选项后，游戏中的关卡就会根据玩家注册的PSN/Xbox LIVE账号所选地区的时间而发生昼夜改变。此外进行额外挑战的话，昼夜情况也会随着挑战内容而固定。白天时敌人的视野更广，但主角移动时发出的声响较小；反之在夜晚时，敌人的视野会受到限制，但主角移动时发出的声音也更大。

敌人特性



所有敌人都会以一个圆锥形表示其视野范围（类似《盟军敢死队》），平时为橙色，警戒状态变成红色。敌人的移动速度基本都比主角快，而且玩家也没有任何正面对抗他们的手段，只能小心谨慎地前进，偷偷地打扫现场。注意，视野可以穿过透明玻璃，但是却不能穿过并不高的摆设，比如主角站在餐桌、浴缸、矮柜这类家具后面，依旧能获得阻隔敌人视野的效果。

普通警察：最基础的敌人，手持警棍，分为原地转向型和巡逻型两种，移动速度随关卡的推进越来越快，可通过外形和服装区分。一旦发现主角他们就会积极地展开追踪。

吹哨警察：手持红色哨子的警察，一旦发现主角会吹哨召集其他敌人过来，但他自己并不会离开岗位，也不会攻击玩家。

对讲机警察：身穿灰色制服、手持对讲机的警察，一旦发现主角就会叫来2名普通警察，自己则跑回到警车里待机。

持枪警察：后期才会出现的持枪警察，只在原地转向，一旦玩家进入其视野就会被一枪爆头，毫不留情。

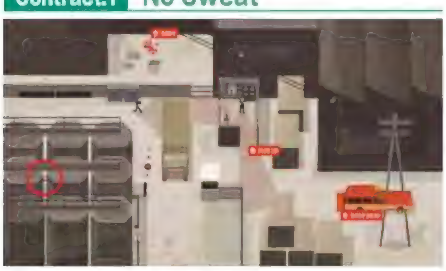
监视器：原地不动且视野范围按固定的规律切换，一旦发现主角超过一秒就会令其投降。由于视野并不是像人类那样横扫过去，而且对声音没有反应，因此看准盲区、把握好时间差可以从其附近通过。

最终BOSS："回声杀手"是一个手持双刀的眼镜男，他的移动速度极快，不过除此之外就没有什么长处了，只能算普通警察的强化版。

全关卡隐藏要素

故事模式共有20关，前18关的过关条件都是：①清理尸体；②回收证据；③清除血迹（部分关卡无需）。关卡存在一定的随机性，每次重开游戏时，尸体、证据、隐藏点、投尸点的位置都有可能发生变化。虽然关卡内无法存档，一旦失败就得重头来过，但整体难度并不算高，后文给出每关的隐藏道具位置。最后2关相对特殊，会详细介绍打法。

Contract.1 No Sweat



▲时尚杂志1：西侧建筑物群的缝隙中。

Contract.2 Sucker Punch



▲时尚杂志2：健身房内东侧的长椅上。

Contract.3 Horoscope Date



Contract.4 The Deadly Telegraph



▲时尚杂志3：地图正中央的办公桌上。

Contract.5 "M" Is For Murder



▲时尚杂志4：地图西南角的木箱后面。

◀电影胶片1：南侧原地转向警察的脚边。

Contract.6 Fishy Business



▲电影胶片2：地图北侧的船上。按下东北角的机关后，轮船才会靠岸。

Contract.7 Hammering Out



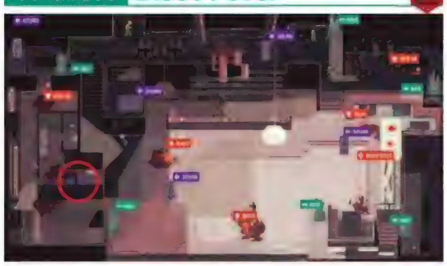
▲时尚杂志5：地图东北角的木材堆后面。

Contract.8 Gator Fears



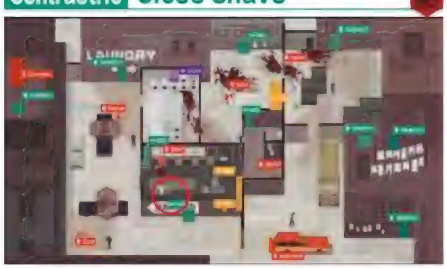
▲电影胶片3：地图北侧的芦苇丛后面。

Contract.9 Disco Fever



▲时尚杂志6：西南洗手间的小隔间里。

Contract.10 Close Shave



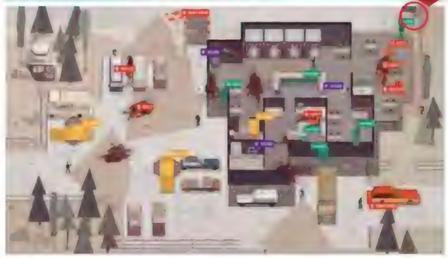
▲电影胶片4：西侧摆放着植物的房间内，办公桌的抽屉里。

Contract.11 Heavy Load



▲时尚杂志7：地图西北角的广告牌下。

Contract.12 Cold Brew



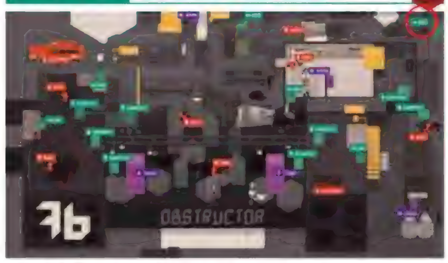
▲电影胶片5：地图东北角的树下。

Contract.13 Awaited Abundance



▲时尚杂志8：地图东南角的房间里，需要穿过垃圾桶隐藏点。

Contract.14 God Of Thunder



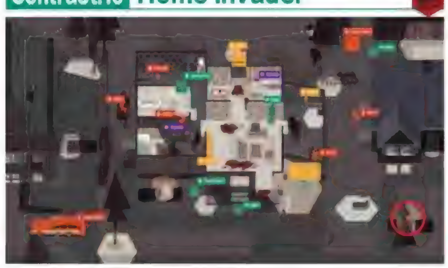
▲电影胶片6：地图东北角的车轮下。

Contract.15 Killer Clown



▲时尚杂志9：西侧小房间双人床边的矮柜上。

Contract.16 Home Invader



▲电影胶片7：地图东南角的警车边。

Contract.17 Mafia Manslaughter



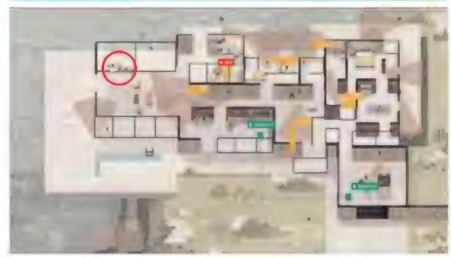
▲电影胶片8：标有“Law Office”的房间，玻璃后的办公桌上。

Contract.18 A Shot In The Dark



▲电影胶片9：地图南侧的铁丝网下。

Contract.19 Lair Of The Beast



▲电影胶片10：地图西北房间里的陈列架上。

本关目标是不被监视器发现，解救被困的母亲。地图北侧共有 3 个开关都需要调查，遮蔽监视器的视野后才能从东北角一路绕到母亲身边。

Contract.20 Smile At The Camera



▲时尚杂志10：地图西南房间的办公桌上。

本关的目标是让最终 BOSS——回声杀手主动暴露到摄像机前。首先要调查开关，把另外两架摄像机升起来（镜头前有光线射出表明已启动），然后把 BOSS 的行动限制在中央区域。接下来就要亲自前往中央区域，故意被 BOSS 发现并把他引到摄像机的光线范围内，他会暴跳如雷地说出一些疯狂的台词，反复 3 次即可。



奖杯 / 成就攻略

奖杯总数	29	铜杯	6	银杯	18	金杯	4	白金	1

PS4 版

项目	内容
奖杯总数	29个
白金难度	3/10
白金所需时间	4~5小时
在线奖杯	无
最少通过关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

XOne 版

项目	内容
成就总数	1000点/28个
全成就难度	3/10
全成就所需时间	4~5小时
在线成就	无
最少通过关次数	1
有无可能错过的成就	无
成就BUG或事故	无
硬件需要	无

白金 / 全成就路线

本作的游戏性不俗，奖杯 / 成就设置又非常友好，难度较高的“额外挑战”并不会成为白金 / 全成就之路上的门槛，因为只要选择挑战项目进入即可，甚至无需过关。只要玩家能打过故事模式的 19、20 关以及奖励模式的最终关，白金 / 全成就可谓唾手可得。推荐的路线如下：

①游玩故事模式，收集每关的隐藏要素，并达成血迹清除 100%。在通关的过程中一般已经能解锁“完成白昼 / 夜间关卡 20 关”二者其一。

②利用“额外挑战”来控制关卡的昼夜情况，选择最简单的关卡完成 20 次。

③游玩奖励模式，无需达成血迹清除 100%。

④选关解锁剩余奖杯，累计型奖杯 / 成就在此过程中已经够数。

Spotless
解锁条件 解锁其他所有奖杯

Done Cleaning 50点
解锁条件 完成故事模式的所有关卡

Moviegoer 80点
解锁条件 完成奖励模式的所有电影主题关卡
获得方法 过关即可，并不要求血迹清除 100%，只有第 30 关稍有难度。以下是所有奖励关卡的对应解锁方式。

奖励关	解锁方式
Contract.21 Enter The Cleaner	第3关电影胶片
Contract.22 Soiled Armour	第6关电影胶片
Contract.23 Taxi Cleaner	第8关电影胶片
Contract.24 The Nun's Hooverslinger	第10关电影胶片
Contract.25 Cleaning The Nest	第12关电影胶片
Contract.26 Bobby Leaner Cleaning Show	第14关电影胶片
Contract.27 Fruit And Gears	第16关电影胶片
Contract.28 Star Dusting	第17关电影胶片
Contract.29 Cleaneria	第18关电影胶片
Contract.30 In Space, No One Can Hear You Clean	第19关电影胶片

Cleaner's New Threads 30点
解锁条件 身穿任意一件解锁的服装游玩任意关卡

Fashion Freak 50点
解锁条件 解锁所有的服装
获得方法 除了初期的默认服装外，另外 10 套都需要获得时尚杂志后才能解锁。以下是所有服装的对应解锁方式。

服装编号	解锁方式
服装1	初期装备
服装2	第1关时尚杂志
服装3	第2关时尚杂志
服装4	第4关时尚杂志
服装5	第5关时尚杂志
服装6	第7关时尚杂志
服装7	第9关时尚杂志
服装8	第11关时尚杂志
服装9	第13关时尚杂志
服装10	第15关时尚杂志
服装11	第20关时尚杂志

Squeaky Clean 30点
解锁条件 将任意关卡的血迹 100% 清除

Sticklerr 70点
解锁条件 将故事模式所有关卡的血迹 100% 清除
获得方法 故事模式只有 14 个关卡需要清除血迹，完成 100% 清除的在选关时会出现一个特殊图标作为标记。

Novice Collector 30点
解锁条件 找到第一个隐秘道具

Expert Collector 60点
解锁条件 找到所有的隐秘道具
获得方法 隐秘道具包括解锁服装的时尚杂志 10 本，解锁奖励关卡的电影胶片 10 盘。

Now You See Me... 30点
解锁条件 在同一个关卡中逃脱追捕 5 次

...Now You Don't 30点
解锁条件 在同一个关卡中在一个敌人的视野中隐匿 5 次

Here Comes A New Challenger! 10点
解锁条件 尝试任意挑战玩法

Challenge Seeker 20点
解锁条件 游玩过所有挑战玩法
获得方法 选择挑战项目后进入关卡即可，无需过关。

BOOM! Headshot! 10点
解锁条件 首次被枪爆头击杀
获得方法 故事关卡第 17 关开始才会出现持枪的警察，被发现就会落得爆头的下场。

Hey, Listen! 30点
解锁条件 用声音诱饵同时吸引 4 个以上敌人展开调查
获得方法 推荐选择第 9 关解锁，先绕到右侧，让中央那个吹哨警察发现，在周围的敌人聚集前躲到草丛里，然后趁机开启附近的音响即可。

Catch Me If You Can 30点
解锁条件 被一个敌人追赶 5 秒
获得方法 选择敌人移动最慢的第 1 关，故意让原地转向的警察发现，然后让他追着跑。注意要始终保持在敌人的视线范围内连续 5 秒才会解锁。

Nocturnal 30点
解锁条件 完成任意夜间关卡 20 次

I Can See Clearly Now 30点
解锁条件 完成任意白昼关卡 20 次
获得方法 关卡的昼夜情况会根据玩家注册的 PSN/Xbox LIVE 账号所选地区的现实时间而发生改变，而通过额外挑战进入关卡，则可以自己定义关卡的昼夜情况。

I Will Survive 30点
解锁条件 在一次游戏的过程中于同一个关卡失败 5 次

Well Oriented 30点
解锁条件 累计使用清洁工视角 10 分钟
获得方法 即按住 L1/L2 键的清洁工感知功能，无需刻意刷。

Made You Look 30点
解锁条件 让敌人对失踪的道具或尸体做出反应累计 100 次

Wheeee! 30点
解锁条件 在一个关卡中于血迹上滑行累计 45 秒

Out of the Frying Pan and into the Fire 40点
解锁条件 利用捷径逃脱敌人的追捕，然后在另一个出口被敌人逮住
获得方法 推荐选择第 11 关来解锁。从另一个出口出来时处在敌人的视野范围内即可跳杯。

Hello Boys! 50点
解锁条件 同时被 3 个以上敌人追捕
获得方法 选择敌人移动不快的第 3 关，向东吸引两个巡逻警察的注意后，往南进入原地转向的警察视野。玩家必须同时处在 3 个敌人的视野范围内才会解锁。

Well Informed 30点
解锁条件 读报纸 15 次

TV and Chill 30点
解锁条件 看电视 15 次

Tuned In 30点
解锁条件 听广播 15 次

Mommy's Little Boy 30点
解锁条件 与母亲对话 15 次
获得方法 以上 4 个累计型奖杯 / 成就原理一致，在故事模式过关的间隙，主角都会回到自己的住宅。每次电话响起后，都去客厅看电视、卧室听广播、门口看报纸以及找母亲对话（母亲的位置会移动），然后再听电话并上车前往下一关。这样 15 关过后就能连续解锁。

Body Removal Service 50点
解锁条件 处理尸体 150 次



DLC 补完计划 DLC GUIDE

文 北山杉 美编 咕噜

小小噩梦		BNEI	
Little Nightmares		平台动作	中文版
2017 年 4 月 28 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 PS4：209 港币，XOne：19.99 美元			

PS4 XOne

发售不到 3 个月，《小小噩梦》便迎来了它的首部 DLC《深渊》。作为季票包“Secrets of The Maw”系列的第一个章节，《深渊》更像是一部前传，在这场流程并不算长的冒险里，制作组为我们带来了同样被困在“The Maw”里的另一个小男孩的故事。相比本篇的主角“小六”这个化名，这次 DLC 的主角却是有名有姓的，这个名为兰纳维尔·基德的少年，以及同样从一场噩梦开始的逃亡之旅，他的结局，会和小六一样吗？

兰纳维尔·基德

游戏里的兰纳维尔·基德穿着一身规矩的蓝色衬衫以及灰色长裤，虽然看起来风尘仆仆但也能从他的发型、着装上看出他曾经生活的环境。和“小六”一样，他的身世也是一个谜团，但他看起来更加聪明，在游戏的开头便主动策划逃跑行动，一路上借助各种环境和物品躲避着危险，有着不输于“小六”的勇敢与机敏。



漂流瓶全收集指南

本次《深渊》DLC 的收集物品只有一种，玩家需要在游戏中找出 5 个漂流瓶，取出里面的信件并阅读即可完成收集。漂流瓶的收集也是 DLC 的隐藏成就 / 奖杯“你不孤单”的主要内容，下面就为大家给出 5 个漂流瓶的收集点。

瓶子1

第一个漂流瓶位于游戏开头不久，基德追随着另一个逃跑的小女孩来到图示的房间（这里也是本篇里“小六”曾经路过的地方），即可看到洗手台上的漂流瓶。要想拿到它，玩家只需将右侧的小铁箱搬到洗手台的下方作为踏脚石，抓住洗手台的边缘即可爬到洗手台上。



瓶子2

第二个漂流瓶的收集是整个收集的一大难点，它不像其他收集点那样只要看到了瓶子基本上就能轻松获得，这个漂流瓶位于一道道铁栏杆的后面，如果不使水位下降的话是不可能穿过铁门拿到它的。收集这个漂流瓶的方法很多，其中最简单的一种是先到楼上将扳手扳至如图所示的位置，然后来到底部通过一个小的排水管口即可到达



瓶子的所在之处，由于这时水位已经下降了很多，因此直接就能拿到漂流瓶。当然，如果玩家对自己的技术很自信的话，也可以尝试先将扳手扳到最右边蓄满水，然后再扳到左边，趁水位缓缓下降时跳入水中，快速穿过铁门等待水位进一步下降拿到漂流瓶，这个方法的风险很高，需要打一个时间差，建议玩家谨慎尝试。



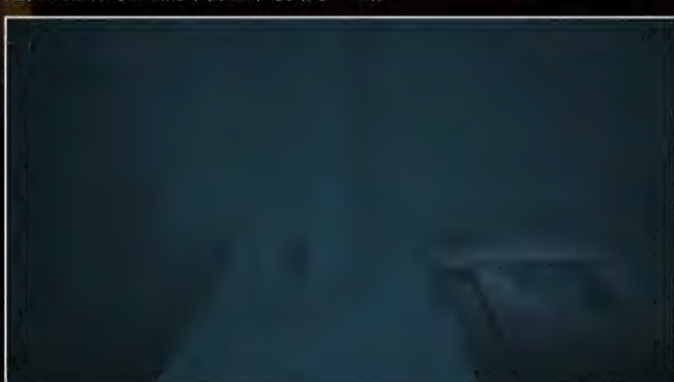
瓶子3

第三个漂流瓶的收集相对来说比较简单，也处于一个较为显眼的位置，玩家一般不会漏掉。这个漂流瓶收集的主要难度来自水中水鬼的干扰，不过只要调整好节奏，借助附近的几个木箱连续跳跃即可确保安全（PS：在木箱上按住加速键跳跃可以增加跳跃距离，对甩开水鬼的追杀很有帮助，务必要经常使用）。



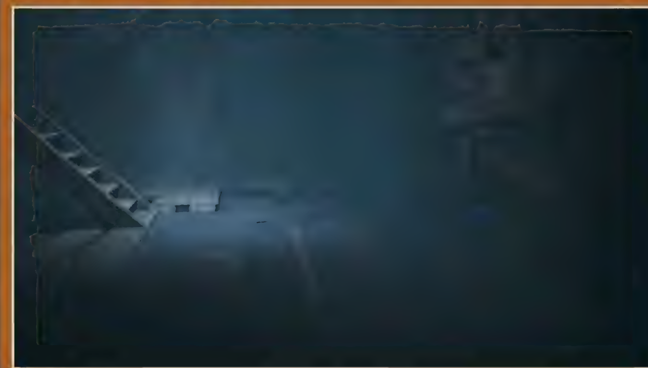
瓶子4

第四个瓶子的位置较为隐蔽，很容易就会漏掉，如图所示玩家从下面的梯子爬到这一层的平台上之后就不要再继续往上爬去到右边的房间，而是往左走跳到左边的平台上即可找到第四个瓶子。这里的跳跃需要助跑才能跳过去，有一定风险，而且一旦失败就会掉入下层的水池中被水鬼抓住，所以一定要使用加速键助跑跳过去。



瓶子5

第五个漂流瓶基本上就算是通关的奖励了，杀死水鬼后一路向右走到尽头处，掰开木条即可找到它。



流程要点

本次DLC的流程偏短，毕竟这只是季票包“Secrets of The Maw”系列之中的第一个章节，普通玩家通关只需要大概40分钟左右的时间，谜题相比起本篇来说也更简单，这里就为大家简略介绍一下流程要点。

第1段 开始逃脱

这一段主要讲述男主角基德开始逃脱的过程，几乎没有多少解谜要素，而且这一段路也是之前本篇中“小六”曾经走过的，从本篇过来的玩家想必也是轻车熟路了。有趣的是，基德选择的方向正好和“小六”选择的相反，“小六”是越走越往上，基德是越走越往下，这是否意味着两人的命运截然不同呢？



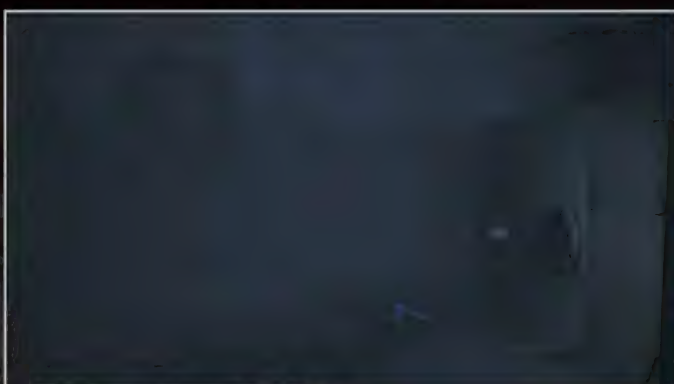
第2段 水蛭

这一段从基德掉落到下水道开始，到找到第二个瓶子结束，主要的威胁来自本篇中我们十分熟悉的怪物——水蛭。而在第一段比基德要早一点逃跑的小女孩也在这一段离奇地消失了，这究竟是水蛭还是下一段的水鬼所为我们不得而知，不过从这一段开始，玩家会渐渐开始感受到死亡的危险了。这一段的流程要点有两个，第一个就是在一段狭窄的下水道里摆脱水蛭的追杀，由于这里的水蛭是从天花板上掉下来的，所以一定要注意好走位，避免遭遇“掉落杀”。途中有两根管道作为障碍物，第一根管道可以在加速跑的过程中按住L1向下滑行快速穿过，第二根则需要加速按住X键大跳才能快速跳过去。到达尽头的墙壁处会发现墙上有一个水蛭挡

住了前行的道路，这时需要在原地左右绕一圈将水蛭引下来再趁机往墙上攀爬即可摆脱追击。

另一个流程要点是在一处巨大的下水池里，原本用于基德前行的下水管道被一大“坨”（对，真的是坨）水蛭给堵住了，这时就需要在水池中间捡一个易拉罐，然后将它往堵塞管道的水蛭身上扔，愤怒的水蛭就会从管道口爬下来追击你。这时只需要带着一群水蛭绕着水池跑一圈再爬进管道口即可通过。





第3段 水鬼

水鬼算是这次 DLC 的重头戏，在宣传片中也是满满的存在感，游戏中并没有讲明水鬼的来历以及身份，但它应该也是“The Maw”里的工作人员，只是在地位上远远及不上居住在中上层的厨师和长手怪，只能居住在最下层的下水道中，抓捕那些逃脱到此的小孩。水鬼只能在水中生存，不能长时间离开水，只要基德一下水便会受到它的追捕，这就使得基德在渡过一些水池的时候变得更加困难。但从游戏机制上来看水鬼其实只是一个大号版的水蛭，区别在于水鬼只能在水中对基德进行追捕罢了，并且其游泳的速度比起基德来说要稍微快一点。



分析完水鬼，本次 DLC 的最后一段也就不算太困难了，玩家得到了第二个漂流瓶之后，继续往右走，就会碰上一个比较长的水池，要通过这里就必须要下水，而水鬼正在水中等待玩家的到来。虽然水鬼在水中的速度比基德要快，但水面并非一无所有，相反漂浮着大量的家具和木箱，玩家在这里需要借助这些漂浮物来实现助跑和跳跃，这样就能安全地从水怪的追杀中逃脱。这样的关卡共有三个，解决的方法都是类似的。

这一段路还有两个和水有关的解谜，第一处解谜在逃离水鬼的追杀后往前走一段路即可遇到。如图所示这里有一根电线掉进了水中，如果直接下水的话会被电死，正确的做法是先到右边按下按钮，水位会下降，脱离电线的影响，然后玩家就可以操作基德下到水中将水面上的一个皮箱移动至上方两个平台的中心处，之后爬上左边的平台再次按下按钮让水位上升，这样就可以通过皮箱这个落脚点跳到对面的平台上啦。另一处解谜在通过了第二段被水鬼追杀的关卡后即可遇到，首先直接游到对面的平台上，通过墙壁上的木板爬到第二层，将扳手扔到水池中，再原路返回到左边的平台并按下按钮使水位降低。在水底捡起扳手后将其扔到旁边的皮箱上，接着将皮箱拖到水池左边，然后上去按下按钮将水位升高。返回皮箱上将扳手扔到左边的平台上再回到平台将它安装到机器上，在扳扳手之前还要下一次水将皮箱拖动到水池中间偏左一点的位置，接下来就可以去扳动扳手将右边平台上的门打开了。注意这里需要抢在门落下来之前快速通过，因此在将门打开之后玩家需要快速助跑并通过皮箱跳跃到右面的平台，然后靠近门时按住 L1 键快速滑进去，要是稍微慢上一点就可能被落下来的门压死，注意掌控好时间。



最后就是和水鬼最终决战的时间了，在前面的解谜关卡中玩家已经见识到了在水中被电击的威力，因此最后一关玩家也需要利用到这个手段将水鬼杀死。首先要打开电源开关，从放有电视机的平台隔壁上去，拉下电闸即可使电视机通电。接着再往左走，抓住灯泡来到最左边的木架上，拉下墙上的把手令水位上升，这时水鬼的攻击会使整个木架倒塌，落水后要快速游到旁边的木板上进行助跑跳跃，同时借助水面上的其他木板即可快速来到电视机所在的平台。上去之后一定要快，水鬼会攻击整个平台，一定要在平台被破坏之前将电视机推落到水中。水鬼被电死之后就离通关不远了。



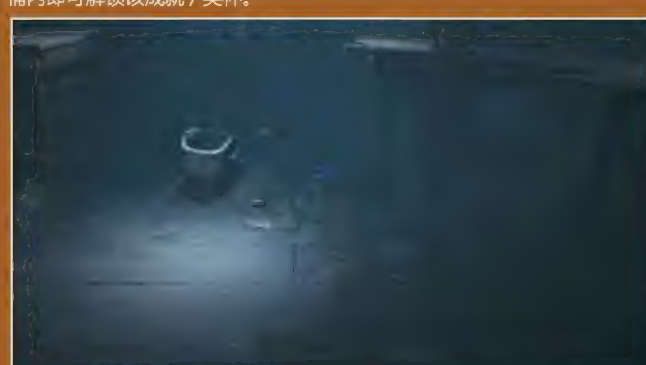
▲DLC的最后揭开了一个关于基德的秘密，原来我们早已在本篇见过他。

成就/奖杯一览

成就/奖杯名称	点数/杯种	解锁方法
命在旦夕	50/铜	剧情成就/奖杯，通关后即可解锁
你不孤单	200/金	找到5个漂流瓶
投投球，乐无穷	150/银	将一个东西扔进垃圾桶

投投球，乐无穷

垃圾桶的位置位于第三段流程内，玩家只需要捡起附近的鞋子扔进垃圾桶内即可解锁该成就 / 奖杯。





各位VR爱好者大家好。这一期的VR乐园我们来做个有关虚拟现实操作的小特企，毕竟操作相关技术的应用和突破也是本轮VR热潮中的一个重大特征。连本期介绍的VR游戏，也是基于某种特殊但却槽点十足的操作来玩的。



栏目主持：马修

VR观察 VR游戏操作漫谈

VR游戏讲究的是代入感，而操作方式又直接影响玩家的投入感，到底VR游戏有哪些操作呢？这里就为大家做个盘点。

传统手艺 手柄/键鼠操作

VR第一次在游戏领域被广泛关注是1995年7月任天堂公布Virtual Boy时，那个时代除了手柄和更传统的控制器之外并没有什么新的操作概念，加上VB本身又仓促上阵，所以使用手柄操作也算是顺理成章。虽然VB败走了麦城，但在20年后虚拟现实爆发之时，大量稍微操作复杂点的VR游戏仍然沿用了手柄操作，包括PC手柄、Xbox手柄以及移动设备的蓝牙手柄等。而在PS VR公布初期，宣传图中也是手柄操作。甚至Oculus的消费者版VR头显落地后，一直到去年10月运动控制器Touch手柄发售前，作为本轮热潮发起者的Oculus的标配操作设备都是Xbox手柄。

手柄的好处毋庸置疑，无论是游戏玩家的熟悉，还是游戏厂商在手柄操作上的经验积累，都有很大优点。但缺点就是和你在虚拟现实里的操作你的动作不同步，你在虚拟现实里看着你的手拿起枪射击或打开箱子取出物品，而事实上你始终保持着拿着手柄按键的姿势。

由于本轮VR爆发起源于PC平台，因此除了手柄，键盘和鼠标也同样是早期VR游戏的开发者们面对略复杂操作时的解决方案，优缺点和手柄都是一致的。

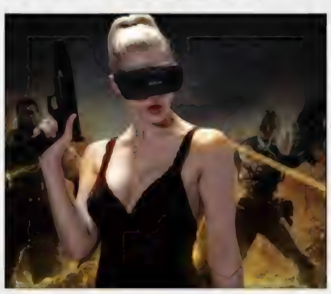


▲PS VR早期的宣传图

VR之本 头部跟踪

Oculus的年轻创始人帕尔默·拉奇曾经以Virtual Boy没有头部跟踪为由否定其VR定位。虽说今天的VR头显得益于成熟的陀螺仪传感器技术，即便是最简陋的谷歌纸盒的VR游戏和应用都可以实现头部跟踪。然而以21世纪都走过10多年的今天的标准去评价20年前的VB，是否要求过高呢？还真不算高，因为早在1968年，在名为达摩克利斯之剑的元祖级VR原型机，就通过三个超声波发生器和四个接收器实现了头部跟踪。

现代的VR在陀螺仪传感技术支持下，头部跟踪几乎成了所有VR游戏和应用的基础操作解决方案，无论是复杂的置身于战场的激烈战争游戏，还是互动尚不如一些360度视频的过山车游戏，都无一例外地用到了头部跟踪，体现在游戏中就是：游戏中你的视线和现实中头显正前方始终保持一致，使得游戏世界里的“东张西望”成为可能，大大加强了沉浸感。



VR中的鼠标 凝视操作

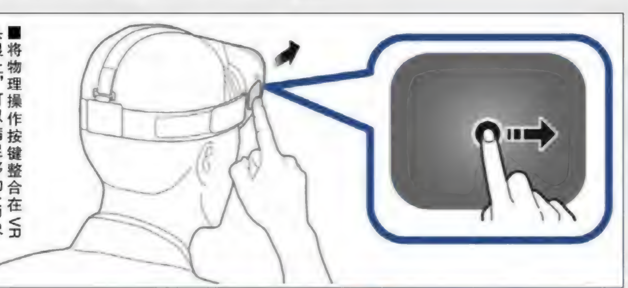
凝视操作也是本轮VR热潮中的简单操作解决方案之一，该操作基于头部跟踪，当玩家将视线停留在特定的点上片刻，便会激活瞄准射击、瞬移传送、获取道具等动作。和作为基础功能的头部跟踪不同，凝视操作属于一种衍生的操作解决方案，而这种方案对于快节奏以及有快速反应要求的游戏显然不那么合适（尽管手机上有不少凝视操作射击的移动VR游戏），但却省却了外设，因此至今仍被广泛应用在VR播放器以及简单的移动端独立游戏中。



■凝视点可以理解为虚拟现实中的一个鼠标。

集中到头部 头显上的按键/按钮/触摸板

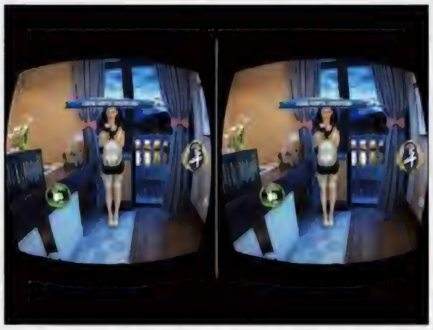
和PC及主机等拥有标配外设的情况不同，大多数智能手机用户不会准备蓝牙的手柄、鼠标、键盘这些外设。为了让更多地玩家能够通过移动VR来体验到乐趣，以及让制作人的作品获得更多的市场认可，移动VR厂商往往会在头显上打主意。比如三星的Gear VR就通过头显自带的触摸板和后退按钮以及音量键实现了物理按键操作，也让稍复杂些的游戏无需使用手柄就可以玩起来。Gear VR因为和三星旗舰手机适配，所以可以实现手机与头显的连接，谷歌纸盒这种泛用型的VR头显虽然没这么高的待遇，但谷歌纸盒的设计者还是利用小磁铁对智能手机普遍内置的地磁计的干扰，实现了头显物理按键与手机的互动，从而实现按键操作，虽然只有一个，但是也解决了不少操作问题的。



■将物理操作按键整合在VR头显上，可以满足移动VR尽少使用外设以及便携的需求。

移动VR的标配外设 耳机音量键控制

虽然蓝牙手柄等设备对智能手机来说并不是必需的，但耳机却是绝大多数用户的标配，而一些厂商在制作游戏和开发软件时，便将耳机作为标准的外设，通过对手机本身影响最小的 ± 音量键来在 VR 内容中实现控制。虽然对代入感没有什么正面作用，但却大大扩展了操作的可能。


▲安卓上的一款猜拳 VR 游戏，因为使用音量键，所以本人那没有音量键的降噪耳机就没法用了……

代入升级 动作跟踪与体感手柄/手套/感应衣

早在 PS2 时代，索尼就用摄像头外设 Eyetoy 实现了对玩家动作的跟踪并实现了早期简单的体感操作，之后在下一个世代由任天堂凭借 Wii 发扬光大并引发全球热潮。这种操作对于虚拟现实简直是当下增加代入感的最佳方式，如今不仅主机和 PC 上的 VR 头显都已经支持了动作跟踪，一些移动 VR 设备，如谷歌对应其高端移动 VR 平台的 Daydream View，以及与专门手机适配的三星最新版 Gear VR、小米 VR 眼镜专业版等，也都有对应的体感控制器。

运动跟踪虽然能达成玩家在游戏和现实中的手臂动作的基本一致，但因为并不具备运动跟踪定位功能，所以在游戏中，移动依然需要依赖摇杆移动或点与点之间瞬移。当然也有无需移动的舱内驾驶类游戏，不管是操作炮台、汽车、飞机还是机甲，玩家坐着进行体感操作，就可以体验到游戏的全部了。


▲枪型控制器其实也是一种"体感操作"，而且可以追溯到电视游戏诞生时。

行走在游戏中1 定位跟踪与房间范围

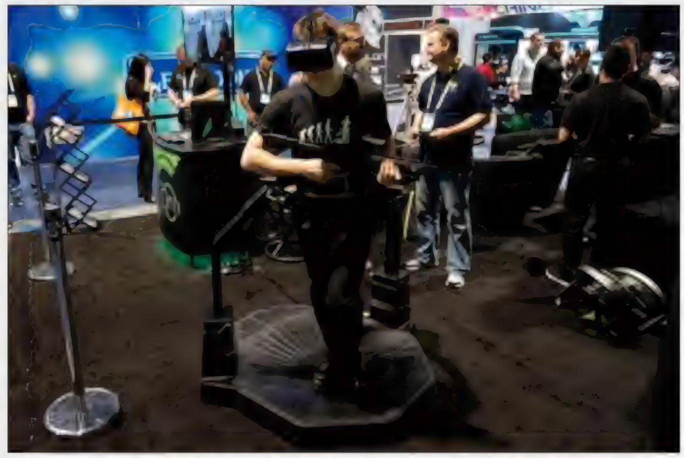
如果说 Oculus 是本轮 VR 热潮的发起者，那么 HTC 无疑是本轮 VR 热潮的革命者，用摄像头定位跟踪实现的运动控制，让 VR 操作从原地不动扩展到房间里行走，一下子把 VR 游戏的操作可能性又扩大了很多。尽管看起来实现的活动范围并不是很大（3×3 或 4×4），但如果体验过那些制作精良的 Demo，你就会知道这几平方米的运动其实可以实现游戏中很大范围场景的运动，即便是原地防守型，可活动的代入体验也会大大提升。

房间范围的定位跟踪配合基于运动跟踪的体感控制，是目前本轮 VR 热潮中投入度最强的操作方式。不过相应带来的就是设备成本的增加，HTC Vive 的售价 799 美元，国行版更接近 7000 元人民币，这还不包括适配电脑的投入，如此高昂的投入足以让大多数用户望而却步，而且在高房价、居住面积有限的当下，面积要求也是不少玩家必须直面的问题。这些问题不仅是在国内，在世界范围也同样影响了 HTC Vive 的销量。因此才出现了大量的线下体验店。甚至可以说，号称 VR 元年的 2016 年，VR 之所以没爆发起来，除了没有《宝可梦》、《愤怒的小鸟》这种展现平台最大魅力的现象级游戏出现，设备本身的高价位也是一个重要原因。毕竟虚拟现实设备和电子游戏一样，都不是生活的必需品。


▲本轮 VR 热潮的革命性技术突破之一：房间范围移动。

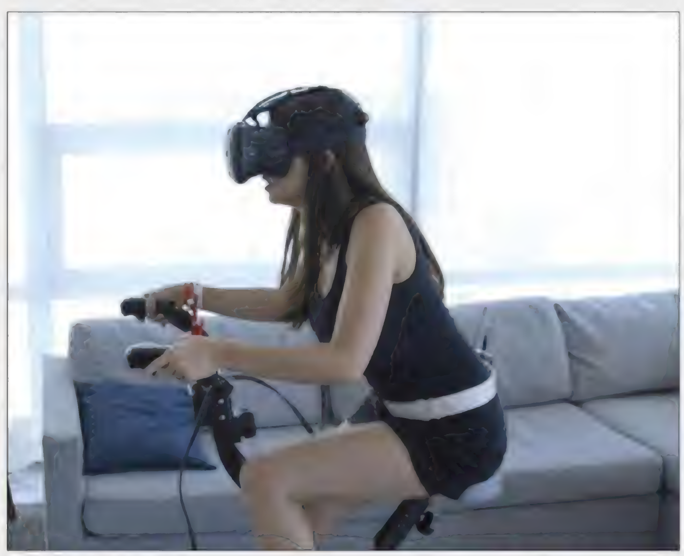
行走在游戏中2 跑步机

房间范围的定位跟踪毕竟范围有限，因此有些厂商提出了 VR 跑步机的概念并进行众筹及研发。这个概念听起来很美好：玩家既在 VR 中还原了现实中的走跑动作，又在无需多大使用面积的情况下实现活动范围的无限大。但实际试玩时会发现，理想遇到现实总是要无奈地打折扣。和我们在健身房的跑步机不同，VR 跑步机要照顾全部方向所以无法采用皮带设定，如此在固定的台面上，惟一能实现的行走就只能走"滑步"了——不用说，这已经和你我现实中的走跑动作有些出入了，而且已经公布的 Omni 的价格高达 699 美元。


▲ Omni 跑步机，中部有帮助保护玩家的固定带，利用装有传感器的特制鞋子与跑步机底部的摩擦实现走跑感应。

蹬着单车开跑车 VR单车

VR 单车听起来也像是健身房里的健身设备，虽然也是固定的自行车架，但配合 VR 头显会让你迅速投入到游戏中。当下的 VR 单车只有一款产品，名为 VirZOOM，如果以为只是在游戏中玩自行车比赛或骑行休闲，那就太低看厂商的脑洞了，厂商为该设备推出了名为《VirZOOM 游乐中心》的游戏合集，收录了多款厂家为这个自行车周边打造的游戏，让你通过蹬自行车的方式，来骑马、开车、开坦克、开飞机……听着虽然容易出戏，但起码也算达成了健身效果。不过这个东西和其他吸引眼球的 VR 外设一样有共同的问题：贵，售价高达 400 美元。大概也是认识到了这个问题，厂商又折衷地推出了一款可以安装在任意健身自行车的曲柄来达到同样效果的感应周边 VZ Sensor，虽然价格低了些，但健身自行车在家庭的普及率本就不高，而且又不像 VirZOOM 本身拥有内置控制器，因此在玩游戏时拿着控制器，也很容易摔下来……


▲玩 VirZOOM 的妹子

VR热点资讯

DMM、PS VR的愉快合作

7月6日，VR国际团体VRARA在东京举办的座谈会上，与会的DMM.com公布了其业绩，显示自4月底宣布和PS VR合作以来，各方面数字都大幅增长。今年5月销量是去年11月时的4倍，金额更超过2亿，而3月的时候还只有1亿日元。值得一提的是，DMM总计约1800部的内容中，其中成人题材的高达1500部。而就在7月，DMM.com也宣布和Oculus Rift、HTC Vive展开合作，力求让自己在VR领域的影响力扩得更大。



Oculus降价让《VR女友》卖疯

不久前Oculus正式开始了长达6周的夏季折扣活动，头显加上Touch控制器的套装价格下调到399美元（约合人民币2700元）。这次降价显然降低了很多人进入VR的门槛，使得销量激增的同时，《星际迷航》、《亚利桑那阳光》等知名VR游戏的销量也都有显著提升。热门18禁游戏《VR女友》的开发者更在推特上宣布：在Oculus Rift打折之后，《VR女友》的销量迅速翻倍，俨然成为此次Oculus打折活动中的大赢家，之后还趁热公布了全新的免费DLC"一起在浴室玩吧"。

不得不说这波热潮来得有点让人措手不及，结合前面DMM与PS VR合作后的热销，似乎可以确定：在虚拟现实领域，成人内容已经远远地走在前面了。



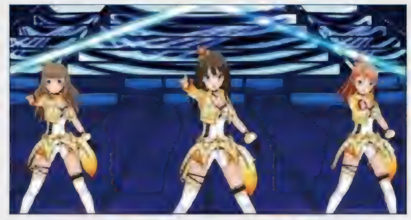
英国市场VR需求量增三倍

在线零售商Mobiles.co.uk在最近的报告中指出，英国市场对VR和AR的需求正在急剧增加，在过去的12个月内，VR增长了300%，AR则增长了25%。这个数据包括了2017年的整个上半年。看来虽然虚拟现实整体上仍处于过冬状态，但也已经开始有回暖迹象了。



《偶像大师VR》的新DLC

对应PS VR的《偶像大师 灰姑娘女孩：视觉革命》又公布了新的DLC，其中包括收费歌曲《Trancing Pulse》，以及CUTE、COOL和PASSION三组免费的新偶像。



《夏日课堂：艾莉森·斯诺》第一弹DLC上架

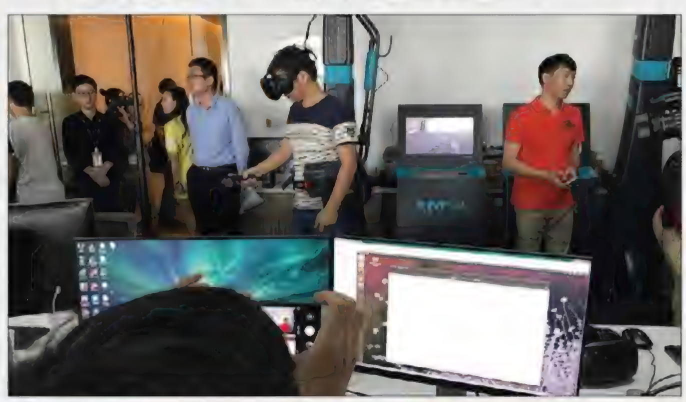
在《艾莉森》版上架时就公布的拉拉队装以及比基尼装，终于在7月13日上架了。这两身服装对应《应援篇》和《砸西瓜篇》，前者中艾莉森会穿着全新的拉拉队装为你跳一段应援舞；后者则换上完全凸显其腿长皮白前凸后翘身材的比基尼装，至于游戏，就是砸西瓜了。



2016年中国软件著作权登记报告：VR增量95%

7月14日，在粤港澳版权登记大厅启用仪式上，中国版权保护中心发布了《2016年度中国软件著作权登记情况分析报告》，此次《报告》加入了VR等软件类别的登记情况分析，显示2016年度中国登记VR软件856个，与2015年相比增加817个，增量可以说是巨大。VR类软件主要应用于游戏、教育和医疗等领域，其中游戏应用占比最高，为32.01%。北京市登记VR软件191个，约占全国总量的22.31%，居全国首位。

虽然数字增长巨大，但毕竟是过去的2016年，那么经历了资本的大起大落后，2017年国内的VR软件会是怎样的数据呢？



脚踏车蹬起来：《VirZOOM游乐中心》

前边我们聊 VR 游戏的操作时提到了 VirZOOM，这里我们就来说说它对应的官方游戏，具体来看看厂商为他们的这个自行车周边加入了什么游戏玩法。

河流（River Run）

骑着自行车驾驶直升机，让你的直升机在河流峡谷上飞，完成飞行、手机燃料、躲导弹以及打炮台等任务。



赛车（Racecar）

踩着脚蹬子来开 F1 赛车，让你的速度越来越快，虽然现实中你铁定蹬不出 F1 的速度，但游戏里可以，去跟其他车辆一较高下吧！



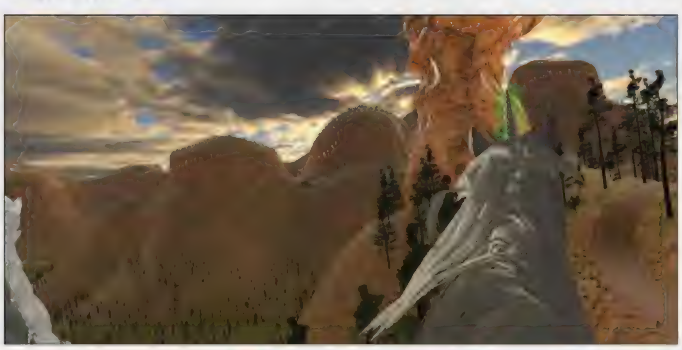
越狱（Jailbreak!）



这里你扮演的是西部小镇的警长，骑着马去追捕逃犯，除了尽快地蹬车让马跑得尽可能快，也要使用绳索把逃犯给套住。

天马骑师（Keep Flying）

学习如何骑乘飞马（当然是蹬自行车），与朋友一起寻找财宝，或者环绕着山谷进行比赛。



雷霆对抗（Thunder Bowl）

驾驶坦克和机甲、在雪地和沙地与其他玩家进行对战的多人在线游戏。驾驶的方式当然也是蹬自行车。



荷塘（Lotus Pond）

看名字就知道是休闲类型，让你在荷花池中缓缓划船，白天喂鸭子，晚上收集宝石，过着轻松惬意的生活。休息身心的休闲游戏虽然普遍不大受欢迎，但这款游戏可以让你通过慢悠悠地蹬自行车，来亲身感受到与其他战斗与对抗类游戏截然不同的舒缓节奏。



骑行出游（Le Tour）

与其他骑手们一起骑着自行车穿过乡村，在每一个门上都会有新的目标提示。自行车终于可以扮演回自己了……



这个游戏可以统计玩家的路线运动状态和成绩，并且有设置卡路里目标、安排和朋友们的游戏以及与 Fitbit 或 Strava（都是运动相关的应用）同步等功能。另外厂商会免费提供软件开发包，以此邀请更多开发者加入到对应 VirZOOM 的游戏中来。目前该设备支持 PS VR、HTC Vive、Oculus Rift 和 Gear VR，未来还将增加对谷歌 Daydream 手机的支持，有以上 VR 设备又不差钱的，可以考虑入一个哦。



▲最后致敬一下用蹬自行车的方式开潜艇的火箭队三人组。

游技术 NOW PLAYING VR乐园

N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽



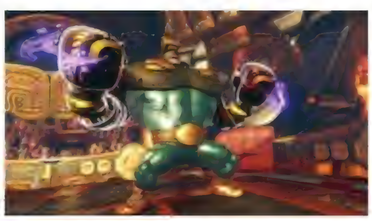
纵观下半年，一个月至少保持有一款高素质游戏的 NS 可谓已经步入正轨，其爆卖至缺货的盛况更是让玩家们对这台新世代主机充满了信心。而在 3DS 方面，任天堂官网上的一句“生产终了”向大家宣告了 N3DS 已退出生产阵营这个消息，或许是多过的机型导致产品线繁杂，又或许是相对 N3DSLL 来说销量欠佳，虽然个中原因难以说清，但是 N3DS 的离去却有 N2DSLL 这位“新人”紧随而来，看来，双屏掌机还是能再战一波啊（笑）！

NS《神臂斗士》更新Ver.2补丁

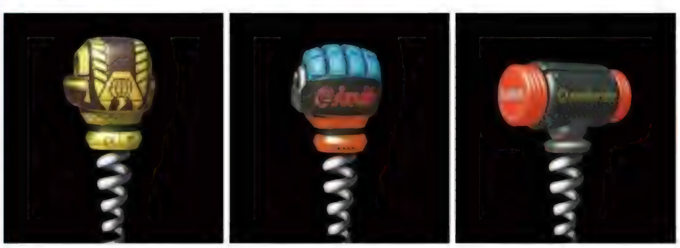
NS 平台拳击格斗游戏《神臂斗士》于 7 月 20 日放出了 Ver.2 版本补丁，除了修正部分通信对战时的 BUG 以及调整角色的动作（如缩短眼镜蛇小子的跳跃距离）外，也为本篇增加了不少喜闻乐见的新内容，下面立马就为大家简单介绍一下。

新角色

麦克斯布拉斯（Max Brass）



游戏中的 ARMS 协会会长——麦克斯布拉斯变为可操作角色。他的能力是通过蓄力使身体在 5 秒内进入强化状态，除了不易被打出硬直和拥有更高的机动性外，还能够挥舞蓄力状态的强拳把敌人击飞。而在蓄力中突然解除，则可以释放弹开敌拳的强力冲击波。此外，当麦克斯布拉斯的血量降至 25% 时，就能时常保持在强化状态当中，可以说是一名愈战愈强的角色。



▲新角色加入的同时也增加了这 3 款酷炫的拳套。

新模式

头锁争夺战（ヘッドロック争夺战）

在此模式中，玩家只要破坏场地中的球体胶囊就能获得特殊的面具，在短时间内化身为六臂 BOSS“头锁（ヘッドロック）”对敌人展开猛攻。



▲散发着特殊气场的球体胶囊。



▲看到如此多的拳头不免让人想喊上一段“欧拉欧拉”。

新场地

天空竞技场（スカイアリーナ）

单人锦标赛中的天空竞技场变为可用场地，不过场地本身并没有什么特殊的机关，上场的选手只能以实力和技巧取胜。



▲竞技场四周燃烧的火柱看起来魄力十足，为战斗平增了几分紧张刺激。

挥手告别 N3DS宣布停产

任天堂近日在官网中向外界宣布 N3DS 已经停止生产，这台于 2014 年 10 月发售、作为 3DS 加强版而诞生的掌机，终于走完了它最后的旅程。不过相对于此，3DS 家族的其他成员如 N3DSLL、2DS 都仍未退出生产线，而在 7 月 13 日，全新型号的掌机 N2DSLL 更是华丽登场，与 N3DS 完成前后交接。这台拥有更靓丽的外表、更合理的硬软件设计，以及更讨喜的价格的新力军在接下来到底会有怎样的表现，就让我们拭目以待吧。



▲让人感到唏嘘的四个字——生产终了。

NS《马里奥+疯兔 王国之战》确定对应中文

Ubisoft 在 7 月 21 日宣布，预定于 8 月底发售的回合制策略型游戏《马里奥 + 疯兔 王国之战》将会以下载更新的形式添加中文语言。也即是说，虽然本作或许不会再单独发售中文版，但是购买了英文版的国内玩家，一样可以通过软件更新在系统里将语言切换至中文畅玩游戏。



《龙珠 超宇宙2》宣布移植至NS平台

BNEI 旗下作品《龙珠 超宇宙2》宣布将于今年 9 月 7 日登陆 NS。游戏对应了 NS 的各种机能 在局域网面联下最多可支持 6 人同时游玩，而拆分手柄还支持在一台机器上进行 2 人对战。此外 本作还增加了体感功能 ,玩家手持 Joy—Con 控制器 只要配合画面中弹出的姿势指令进行甩动 就可以亲自释放出角色的各种酷炫必杀技 ,代入感十分强。本作收录了两份豪华特典 期间限定特典将追加前作的故事，而早期购入特典则为全角色解锁码，让玩家在游戏初始就能够使用全部角色。



▲甩个手柄搓个招。



3DS《最终幻想 像素逻辑》开始配信



本作是 3DS 上的一款免费益智猜谜类游戏。玩家需要根据屏幕中方阵格子给出的提示来猜图片谜题，这些谜题全都取材自“《最终幻想》系列”的角色与道具，谜题数量多达 300 种，分量十足。在游戏的“任务模式（Quest）”中，玩家可以边解谜边与敌人战斗，每当解开一道谜题，画面中的角色就会释放各种魔法与技能打击对手，并在胜利后增加新的同伴。游戏设置了数十个区域，每个区域内都有复数个谜题在等待着玩家挑战，耐玩度较高。



射击类新作《Morphite》登陆NS平台



本作是由游戏厂商 Crescent Moon Game 与 We're Five Games 联手打造的一款科幻题材射击类游戏。玩家可以在游戏中畅游广阔无垠的银河系，探究星球的生态与邂逅各种大型的宇宙生物，并且在一种神秘物质——Morphite 的指引下，逐步解明神秘的宇宙谜团。从官方放出的第一弹宣传视频中可以看出，本作的玩法并不仅限于射击，还能够驾驶飞空船穿越陨石堆，甚至在星球上自由飞翔，场景中更是设置有不少解谜要素，需要玩家在退敌之余开动一下脑筋。本作将于今年 9 月 7 日正式发售。





文 北山杉
美编 雷普利

NS

奇界行者		Raw Fury
GoNNER		动作冒险 | 中文版
2017年6月29日	本地1人	无对应周边
售价为：1099日元		

当“Roguelike”遇上“独立游戏”，这两个标签的结合往往意味着你接下来玩到的将会是一个难度极高的游戏，《奇界行者》就是一个典型的例子。这款被原作者评价为“地狱级”难度的动作冒险游戏有着超高的通关难度，新手玩家卡个一两关算是稀松平常，甚至能够见到最终 BOSS 的人都少之又少。但这款游戏有别于其他标榜“难度”的游戏在于其拥有丰富的战斗系统以及充满隐喻的剧情体验，再加上简洁却极为生动的高清像素画面，为喜爱此类游戏玩家打造了一场令人难忘的游戏体验。

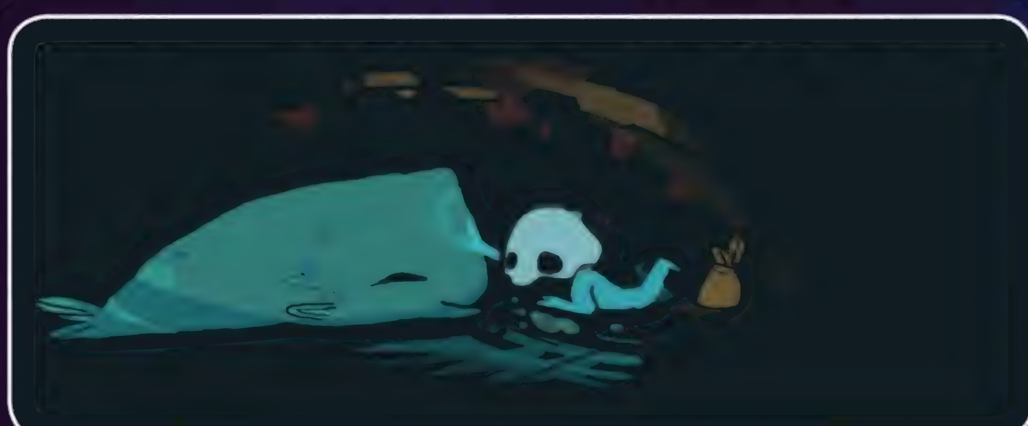
按键操作 BUTTON OPERATION

键位	说明
左摇杆←→/方向键←→	移动
ZR/X	攻击
A	跳跃
B	使用道具
+	游戏菜单

系统简介

装备

玩家操作的角色 Ikk 在游戏中可以装备三种道具，分别是**头部、武器和背包**，每种装备都有好几种不同类型和用途的样式，玩家可以在游戏的关卡和商店中找到或者购买这些装备，根据关卡的特点选择最合适的道具，能够提升玩家的容错度，更好地完成通关体验。

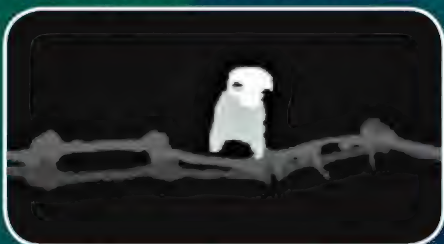


头部 HEAD

头部的基本作用就是赋予 Ikk 血量（当然也有一个特殊的），同时不同的头部还能给 Ikk 带来辅助能力，帮助玩家更好地过关。

◆骷髅头 血量：♥♥♥♥♥

骷髅头作为最基本的头部装备，玩家在一开始的时候便能够直接入手，它为 Ikk 带来的血量也是所有头部装备中最高的。但相对的，作为一件初始装备，骷髅头并没有附带任何辅助技能，并且当玩家收到伤害时会自动掉落，如果不能及时将它捡回来，Ikk 将会处于没有任何防护的危险状态。



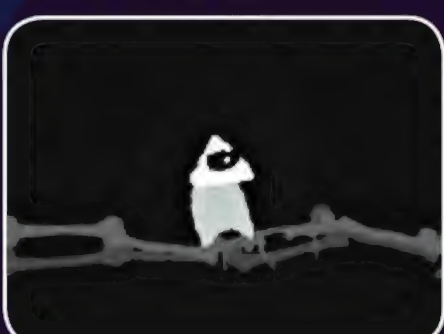
◆泰迪头 血量：♥♥♥♥

泰迪头是一个入门门槛相当高的装备，除了带来四颗心的血量外，还额外有两个辅助技能——三段跳和在空中改变姿态。三段跳能够让 Ikk 轻松到达更高的位置，借此摆脱敌人的围攻。同时，在空中按住方向键还能够使身体姿态向左或向右翻滚，若在此时使用枪械进行射击的话能够得到更多的角度（在一般状态下 Ikk 只能向左或者向右射击）。泰迪头能在第二个世界中找到。



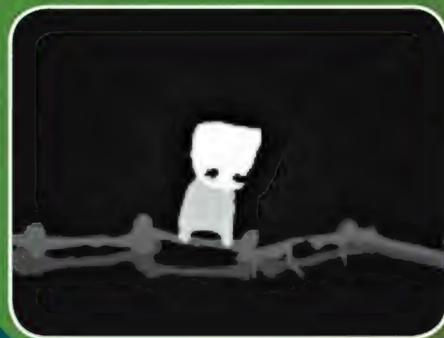
◆上帝之眼 血量：♥♥♥

上帝之眼的作用是减少 Ikk 的背包冷却时间，让它能够更加快速地施放出威力强大的技能。位置在第二个世界里的隐藏区域内。



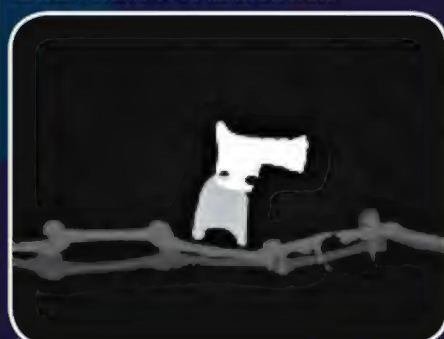
◆大块头 血量：♥♥♥

虽然只能提供 3 颗心的血量，但装备了大块头的玩家在受到伤害时身上的装备不会自动脱落，这样能够让 Ikk 进行快速反击。大块头可以在第一个世界中找到。



◆枪头 血量：♥

在第三个世界找到的枪头能够在玩家每一次按下 ZR/X 键时发射出一颗子弹，有效增加 Ikk 的攻击火力，而且枪头射出的子弹没有数量限制，可以说是一个非常强力武器了，不过相对的，它为 Ikk 带来的血量也是最低的，只有一颗心的血量意味着使用这件装备的你几乎是毫无防御的。



◆大便头 血量：无

这款极富恶搞精神的头部显然是制作组留给玩家的一个彩蛋。装备上它之后会来到一个屎黄色的世界，由于没有血量加成因此一旦被攻击到就会死去，难度极高。要获得这款头部需要玩家跳过鲸鱼 Sally 的身体才能拿到。



◆蚂蚁头 血量：♥♥♥

装备上蚂蚁头能够为 Ikk 带来一个辅助技能——滑翔。每当进行一次二段跳之后，按住跳跃键 Ikk 会从空中以一个极其缓慢的速度降落，给予玩家更多的操作空间。蚂蚁头位于第一个世界中的隐藏地区，把漂浮在空中的敌人作为跳板即可跳至右上角蚂蚁头所在的位置。



◆火焰头 血量：♥♥

同枪头一样，火焰头也是一个富有攻击性的装备，装备火焰头之后将敌人杀死会引发爆炸，使其周围的敌人受到爆炸伤害，使用得当的话，在敌人聚集地还可能引发连环爆炸，造成大量伤害。需要注意的是，Ikk 同样也会受到爆炸伤害，因此玩家需要谨慎保持距离。火焰头既可以在第二个世界里的 BOSS 所在处找到，也可以在第 4 个世界的商店处买到。



◆重力头 血量：♥♥♥♥

重力头，顾名思义就是能够提升 Ikk 的重力，使其跳跃起来的踩踏伤害成倍增加，且下落的速度也要比之前快许多。重力头位于第三个世界的隐藏区域内，但玩家同时还需要满足之前没死 / 重生过这个条件才能得到这款头部。



武器 WEAPON

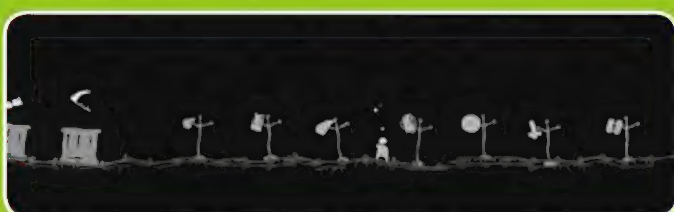
使用武器是 Ikk 的主要攻击方式，游戏中一共有 6 种武器，各具特色，玩家可以灵活地搭配合适的武器来进行战斗。所有的武器都有“弹夹”的设定（包括镰刀），代表一次能够攻击的次数，当弹夹打光之后需要借助击败敌人掉落的弹壳来重新补满弹夹。



武器	弹夹容量	位置	效果
来复枪	20	初始武器	中距离武器，每发只有一颗子弹
鸟枪	7	世界1	威力强大但射程较近、后坐力大
电磁炮	18	世界2	射程远、单发威力小、后坐力大
激光枪	9	世界3	射程远（需要一直按住扳机键）、减慢敌人的动作
榴弹发射器	9	世界3关底	每一发子弹都会产生爆炸伤害、会伤害到Ikk自己
镰刀	3	商店	近战武器，威力强大

背包 BACKPACK

背包能够给 Ikk 带来各式各样的技能，有直接攻击对敌人造成伤害的，也有辅助配合武器或者头部能力使其发挥出最大效果的技能。游戏一共有 7 种背包，其出现的位置以及能力如下表所示



背包	位置	能力
弹夹背包	初始背包	允许Ikk重新装填弹夹
鲨鱼鳍背包	世界1/商店	在不消耗弹药的情况下让武器持续开火一段时间
爆炸背包	世界2/商店	在Ikk的四周产生连环爆炸，在爆炸时若Ikk正在移动也会受到伤害
气球背包	世界2商店	使Ikk跳得更高
神圣背包	世界3/商店	得到4秒左右的无敌时间，期间Ikk无法攻击敌人，只能靠触碰敌人产生伤害
时间背包	世界2	短暂地冻结时间
十字架背包	在Sally处玩投球	能够使Ikk免费复活，使用时会受伤

连击

玩家每杀死一个敌人，在游戏界面的右上方就会点亮一个彩色骷髅头标志，但如果在一定时间内没有继续杀敌，已经亮起的骷髅头会逐个熄灭，因此当玩家在短时间内连续杀死 5 个敌人后即可点亮全部骷髅标志，同时在杀死第 5 个敌人时也会掉落一枚符文作为奖励。如果玩家能够连杀 25 个敌人保持骷髅头不断的话，则会进入神之模式（God Mode），在该模式下不仅骷髅头的颜色会发生改变，同时也会刷新出一些“精英”级别的敌人。当玩家的连击次数达到 50 个人时 则会进入到无限模式(Infinity Mode)，骷髅头的颜色也会随之变成黑白色。



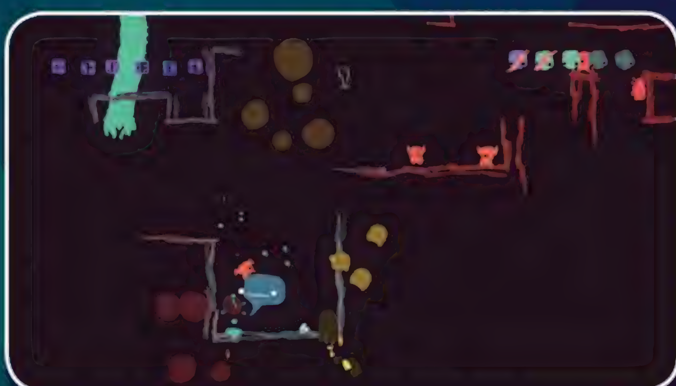
◀在神之模式下游戏界面的颜色也会发生极大的变化



符文

符文是游戏中非常重要的收集品，主要通过玩家不断完成连击来获得，游戏中玩家一次最多能够携带 24 枚符文。符文的作用主要是复活以及在商店购买装备，游戏的计分系统也和玩家目前所持有的符文数量有关联，总的来说持有的符文越多，玩家杀死敌人所得到的分数也就越高。

战斗



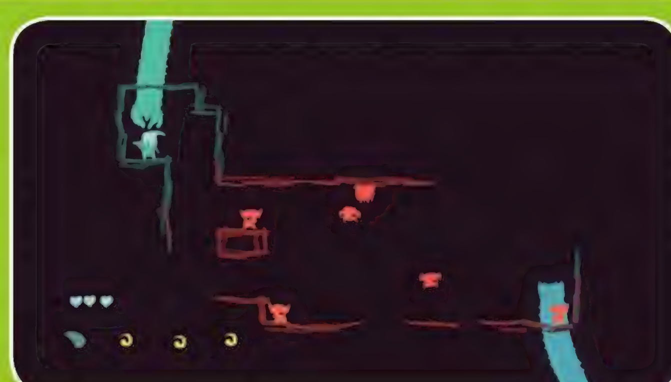
作为一款标榜难度的游戏，《奇界行者》的战斗对任何一位刚接触游戏的玩家来说都是一个挑战。和一些传统的横版动作冒险游戏不同的是，本作中出现的敌人本身并不强，想要一个个击败他们并不困难，但是关卡中敌人的数量和组合成为了游戏难度陡升的关键因素，配合自带类似“迷雾系统”的地图，往往会给玩家带来许多预想不到的挑战。而游戏对玩家自身的能力也有所限制，例如不能向上射击等，对习惯了其他动作射击游戏的玩家来说也是一个难关。同时，游戏的连击系统让玩家不断提高游戏节奏，追求快速杀敌以获得更多符文，这势必也会给玩家带来更多的失误和死亡，因此在游玩本作时玩家会得到肾上腺素飙升的刺激感以及连杀的爽快感。

地图

本作共有 4 个主世界，每个世界有 5 个关卡，不同世界的怪物以及关卡设计都有非常大的区别，难度也是逐渐往上升的。

洞穴世界 CAVE WORLD

洞穴世界是由一系列的洞窟组成，作为玩家遇到的第一个世界，难度在 4 个世界中最低，稍微有点难缠的怪物当属飞行在空中的蝙蝠，由于 Ikk 没有向上射击的能力（装备泰迪头可以勉强做到），所以要对付飞行生物就显得非常吃力，尤其是蝙蝠还会主动袭击玩家，让难度更上了一层台阶。洞穴世界的隐藏区域位于第三个关卡中，玩家只要杀死关卡内的所有敌人即可看到前往隐藏区域的入口。



机械世界 ROBOT WORLD

机械世界里充斥着许多奇形怪状的机器，这些机器不但速度快、会远程攻击，并且血量也比洞穴世界里的怪物要多很多，在残血时还会自爆对靠近的玩家造成伤害，建议玩家在这关里使用榴弹发射器＋鲨鱼鳍的组合来对敌。机械世界有两个隐藏区域，第一个隐藏区域同样位于第三个关卡中，玩家只要杀死关卡内的所有敌人即可看到前往隐藏区域的入口；另外一个隐藏区域会随机出现在关卡中的一处非常高的地方，由于处于视野之外，玩家只能凭借飞在天空中的机器排列状态来判断高空中是否存在隐藏区域。





枪炮世界 "SHOOTY" WORLD

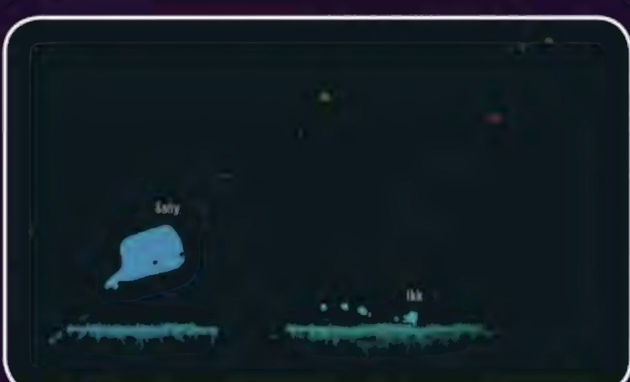
枪炮世界的难点在于其中存在大量飞行以及射击型敌人，玩家在关卡中往往疲于奔命，躲避从四面八方飞来的敌人和子弹，因此在本关中可以多带一些防御以及辅助性质的装备，例如爆炸背包或者时间背包，配合枪头或者重力头，都能够很好地应对本关的敌人。与前两关一样，要进入枪炮世界的隐藏区域同样需要击杀第三个关卡中的所有敌人。

死亡世界 DEATH WORLD

作为难度最高的一个世界，死亡世界综合了其他世界的难点，给玩家创造了一个残酷的终极考验。在死亡世界中，敌人会源源不断地从四面八方朝Ikk涌来，不论Ikk杀死多少敌人，周围总会有新的敌人出现。不断生产敌人的物体是一个个墓碑，分散在关卡中的许多角落里，将它打碎后还会留下一个尖锐的桩子，一碰到就会掉血，令人防不胜防。死亡世界的另一个难点在于每个关卡的空间都十分巨大，而狭窄的视野范围很容易就会使玩家找不到出口的位置，被源源不断的敌人困死。建议使用镰刀＋鲨鱼鳍＋大块头这样的装备组合来打会容易一些，镰刀的高伤害加上鲨鱼鳍的爆发输出能够让Ikk在众多敌人的包围之中杀出一条血路，这套装备组合也使目前游戏里的伤害输出最高的方式之一。



故事背景



在看起来略显粗糙和简略的画风背后，《奇界行者》给玩家们讲述的故事却不那么的简单。Ikk和Sally原本是一对十分要好的朋友，共同生活在黑暗幽深的世界中。Ikk想要送给自己的好友一件饰品作为礼物，于是决定独自一人前去各个世界中寻找（有趣的是连接每一个关卡入口和出口的类似蠕虫状生物其实都是Sally的一部分），但找了许久都一无所获。Ikk每次归来都会发现Sally的身体每况愈下，最终，Sally始终没有收到Ikk的这份礼物，永远的离开了这个世界。此时的死神甚至还想将Ikk一并带入死亡世界，悲伤的Ikk决定攻打死亡世界，从死神的手中夺回Sally，并最终战胜了死神，但即使是如此Ikk最终还是没有挽回Sally的生命。游戏的最后，看破一切的Ikk戴上了前任死神留下来的巨大骷髅头颅，成为了新一代的死神，故事到此便戛然而止。这样的结局让整个《奇界行者》原本就十分压抑的故事蒙上了一层更深一层的意味，Ikk成为死神后会做些什么？Sally是否还有机会复活？制作组并没有这些问题的答案告诉给玩家们，而是留待玩家们自己想象。或许，从始至终Ikk和Sally都是前任死神的棋子，死神为了寻找自己的继承人而担任了Ikk的导师，为它的冒险提供了众多技能和武器，但死神又注定是孤独的，因此Sally才会与世长辞，让Ikk彻底变成了一位新的死神。当然，这只是对剧情的一种猜测，如果各位玩家对《奇界行者》的剧情感兴趣的话，不妨自己去体验一番，说不定能挖掘出更多关于这部佳作隐藏在表象之后的真实。

360 in One

大家好，“360 in One” 栏目再次登场！本栏目是 Xbox 玩家特供栏目，目前已经登场两期，栏目主持是编辑部中成就点数最多的纱迦（即将达到 40 万）。在此前的栏目中纱迦为大家介绍了有关 Xbox One 向下兼容以及 Xbox Game Pass 的知识，最近有关 Xbox 的新消息不少，本期就和大家分享一下。不过大家最关心的 Xbox One X 还是不能预定——不能买 Xbox One X 我快要死啦！



■MOBA类游戏《巨兽》现已登陆Xbox One。

Xbox One 7月更新

7 月 13 日，Xbox One 迎来最新更新，此次更新增加的内容不多，不过实用功能不少，赶紧来了解一下吧！

自定义头像



其实此前 Xbox LIVE 用户已经可以上传自定义头像了，不过当时必须用到 Windows 10 上的 Xbox APP。现在玩家可以直接在 Xbox One 上使用自定义头像了，方法很简单，点击自己的账户，依次选择：我的档案→信息→自定义档案→更改玩家图片。我们可以把想要的图片放入 U 盘，然后把 U 盘插入 Xbox One 即可。

不过此功能对图片大小的要求非常高，最低也要 1280×1280 分辨率，而且不能无限制放缩。举个例子，如果你想从一张 1280×1280 分辨率的全身人设图中截取脸部来用，那是肯定不行的，因为系统不会让你放大到那个程度。不得不说太高清也不全是好事啊！

合作直播

通过 Mixer，如今玩家可以进行合作直播。合作直播顾名思义，是指同时直播最多 4 名玩家的游戏画面，这在竞技游戏里是比较常见的，如今无需剪辑即可实现这一效果。使用这个功能的方法也很简单，只要找到自己在线的朋友，邀请他加入直播即可。当然这个功能对于咱们来说是比较难用到的。

手柄关联账号

现在系统允许玩家通过手柄来将账号联系起来。当联系完成后，只要按下手柄上的导航键，系统就会自动让该手柄对应的账号登录，简单地说就是一人一手柄。如果一个家庭／一个公司中有很多人使用同一台 Xbox One，开启这个功能会十分便利。

除了以上三点变化外，对于刚入坑《杀手本能》的玩家来说，如今新人也可以举办锦标赛，再也没有门槛的限制。此外 Xbox APP 在移动设备上的版本也同时更新了，安卓版还有独有的聊天气泡效果。

来ChinaJoy体验X！

每年 7 月底，ChinaJoy 都会准时在上海举行。以往的 ChinaJoy 和主机玩家关系不大，但随着国行主机的推出，如今的 ChinaJoy 对于主机玩家来说已是吸引力空前了。而今年的 ChinaJoy 对于软饭来说更是意义重大，因为 Xbox 中国已宣布，Xbox One X 将正式出展！届时中国玩家无需走出国门，前往 ChinaJoy 现场就能与这台本时空性能最强大的游戏主机来个亲密接触。

更值得一提的是，中国也是除美国本土外 Xbox One X 现身的第一个国家。此前微软已宣布 Xbox One X 将推出国行，也许在 ChinaJoy 上国行发售日也会顺水推舟地公开。如果一定要给这个时间加个限制，那么我希望是：同步！



向下兼容游戏名单补遗

在年初的第一期栏目中，纱迦已经为大家介绍了截至 2016 年 12 月 21 日的全 310 款支持向下兼容的 X360 游戏名单。如今 7 个月过去了，向下兼容的游戏列表中又多了 89 款游戏，平均每月新增 12 款游戏，还是相当给力的。这 89 款游戏的名单详见下表，纱迦最开心的是《铁血兵团 逆袭》也在其中。

本次收录的游戏名单截至 2017 年 7 月 22 日。本表以游戏原名的首字母为序，XBLA 代表游戏为 Xbox LIVE Arcade 游戏。此前的 310 款游戏名单请参见《游戏机实用技术》第 410 · 411 期春节合刊。

游戏原名	游戏译名	厂商	备注
3D Ultra Minigolf	3D超迷你高尔球	Activision	XBLA
Alice: Madness Returns	艾莉丝 疯狂回归	Electronic Arts	
Army of Two	战地双雄	Electronic Arts	
Assassin's Creed III	刺客信条Ⅲ	Ubisoft	
Assassin's Creed: Brotherhood	刺客信条 兄弟会	Ubisoft	
Assassin's Creed: Revelations	刺客信条 启示录	Ubisoft	
Assassin's Creed Rogue	刺客信条 叛变	Ubisoft	
Assault Heroes 2	突击英雄2	Sierra Entertainment	XBLA
Band of Bugs	虫虫特攻队	Microsoft	XBLA
Battlefield 3	BF3	Electronic Arts	光盘限定
Battlefield: Bad Company 2	BF 恶人连2	Electronic Arts	
Beat'n Groovy	-	Konami	XBLA
Blazing Angels: Squadrons of WWII	炽天使 二战空骑兵	Ubisoft	
Borderlands 2	边境之地2	2K Games	
Bullet Soul	弹魂	5pb.	
Bullet Soul -Infinite Burst-	弹魂 无限爆发	5pb.	
Cabela's Alaskan Adventures	-	Activision	
Cabela's Dangerous Hunts 2013	-	Activision	
Cabela's Hunting Expeditions	-	Activision	
Cabela's Survival: Shadows of Katmai	-	Activision	
Call of Duty: Black Ops II	COD 黑色行动Ⅱ	Activision	
Call of Duty: Ghosts	COD 幽灵	Activision	
Cars 2: The Video Game	汽车总动员2	Disney Interactive Studios	
Commanders: Attack of the Genos	-	Sierra Entertainment	XBLA
Contra	魂斗罗	Konami	XBLA
Costume Quest 2	万圣节大冒险2	Midnight City	XBLA
Cyber Troopers Virtual-On Oratorio Tangram	电脑战机 神剧七巧板	SEGA	XBLA
Darksiders	暗黑血统	THQ	
Darksiders 2	暗黑血统2	THQ	
Daytona USA	梦游美国	SEGA	XBLA
Dead Rising 2: Case Zero	丧尸围城2 零号事件	Capcom	XBLA
Dead Rising 2: Case West	丧尸围城2 韦斯特事件	Capcom	XBLA
Dead Space 2	死亡空间2	Electronic Arts	
Dead Space 3	死亡空间3	Electronic Arts	
Dragon Age: Origins	龙之世纪 起源	Electronic Arts	
Earth Defense Force: Insect Armageddon	地球防卫军 决战昆虫	D3 Publisher	
F1 2014	-	Codemasters	
Far Cry 3	孤岛惊魂3	Ubisoft	
Frontlines: Fuel of War	-	THQ	
Geometry Wars: Retro Evolved 2	几何战争2	Activision	XBLA
Geometry Wars 3: Dimensions	几何战争3	Sierra Entertainment	XBLA
Ghostbusters: The Video Game	捉鬼敢死队	Atari	
Gin Rummy	金拉米	Activision	XBLA
Golf: Tee It Up!	-	Activision	XBLA
Grand Theft Auto IV	横行霸道Ⅳ	Rockstar Games	
Gyromancer	魔林谜踪	Square Enix	XBLA

游戏原名	游戏译名	厂商	备注
Hard Corps: Uprising	铁血兵团 逆袭	Konami	XBLA
Harm's Way	-	Microsoft	XBLA
Hitman: Absolution	杀手 赦免	Square Enix	
ilomilo	-	Microsoft	XBLA
Insanely Twisted Shadow Planet	疯狂影行星	Microsoft	XBLA
Juju	-	Flying Wild Hog	XBLA
The King of Fighters 2002 Unlimited Match	拳皇2002 终极之战	SNK Playmore	XBLA
Lego Indiana Jones: The Original Adventures	乐高 印第安纳琼斯	LucasArts	
Luxor 2	卢克梭2	MumboJumbo	XBLA
Madballs in Babo: Invasion	-	Microsoft	XBLA
Mad Tracks	-	D3 Publisher	XBLA
Matt Hazard: Blood Bath and Beyond	马特哈扎德 浴血脱围	D3 Publisher	XBLA
Meet the Robinsons	拜见罗宾逊一家	Disney Interactive Studios	
Mega Man 9	洛克人9	Capcom	XBLA
Mega Man 10	洛克人10	Capcom	XBLA
Midway Arcade Origins	Midway街机合集	Warner Bros.	
Moon Diver	-	Square Enix	XBLA
Mutant Storm Empire	-	Microsoft	XBLA
Quantum Conundrum	量子谜题	Square Enix	XBLA
Radiant Silvergun	闪亮银枪	Microsoft	XBLA
RoboBlitz	-	Microsoft	XBLA
Rocket Knight	火箭骑士	Konami	XBLA
Scrap Metal	-	Microsoft	XBLA
Shadow Assault: Tenchu	天诛 暗影突袭	From Software	XBLA
Shadows of the Damned	暗影诅咒	Electronic Arts	
Shinobi	忍	SEGA	XBLA
Sid Meier's Civilization Revolution	文明 变革	2K Games	
Soltrio Solitaire	-	Microsoft	XBLA
Space Invaders Infinity Gene	太空侵略者 无限基因	Square Enix	XBLA
The Splatters	-	Microsoft	XBLA
Stacking	套娃历险记	THQ	XBLA
Steins;Gate	命运石之门	5pb.	
Steins;Gate: Hiyoku Renri no Darling	命运石之门 比翼恋理的爱人	5pb.	
Steins;Gate Senkei Kōsoku no Phenogram	命运石之门 线形拘束的树状图	5pb.	
Strania	星霜钢机 斯特兰尼亚	Microsoft	XBLA
Street Fighter IV	街头霸王Ⅳ	Capcom	
Stuntman: Ignition	特技人 引燃	Nordic Games	
Super Street Fighter IV: Arcade Edition	街头霸王Ⅳ 街机版	Capcom	
Tekken 6	铁拳6	Bandai Namco Entertainment	
TimeShift	时空飞梭	Sierra Entertainment	
Tower Bloxx Deluxe	都市摩天楼 豪华版	Microsoft	XBLA
Virtua Fighter 2	VR战士2	SEGA	XBLA
Wolf of the Battlefield: Commando 3	战场之狼3	Capcom	XBLA

XGP 7月报告

大受好评的 Xbox Game Pass（以下简称 XGP）如今已步入第 2 个月，此前不少玩家关心的游戏阵容变化问题也得到了解答。微软已表示在半年内，XGP 目前的游戏阵容只增不减。7 月 XGP 新增了 7 款游戏，分别是：《死亡岛 决定版》、《生化危机 6》、《F1 2015》、《洪潮之焰》、《墨西哥英雄大冒险 超级冠军版》、《Bard's Gold》、《摩纳哥 你的就是我的》。

和此前一样，目前日服依然没有引入 XGP 服务，不过由于支持转服，日服玩家倒也是心中不慌。港服 XGP 本月只新增了 6 款游戏，惟一那个没有引入的游戏是《洪潮之焰》。

如今订阅 XGP 服务，依然可以获得 14 天免费期。不过在免费期结束后系统会自动续订一个月，如果你不想续订的话请务必记得提前取消。目前 XGP 只能按月订阅，每个月是 79 元港币（港服）。



▲由原《生化奇兵》团队成员开发的《洪潮之焰》值得一玩。

微软将在科隆展上大展拳脚

8 月底，全球玩家会把目光投向德国科隆的 Gamescom 展会。2016 年微软有出展，但没有举办发布会。今年微软已决定在北京时间 8 月 21 日凌晨 3 点举办发布会，不过这个发布会是以特别直播节目的形式呈现，并不是 E3 那样的大型展前发布会。本次发布会将由 Xbox 市场经理 Graeme Boyd 和德国 Xbox 部门老大 Maxi Graeff 主持，大家熟悉的菲尔·斯宾塞由于家庭原因将缺席。尽管如此，这个展前发布会依然会有足够的猛料，微软已透露将会透露 42 款游戏的最新情报，其中包括尚未公布的重磅大作。而整个科隆展上，微软将展出 27 款可试玩的游戏，而 Xbox One X 也会首次在欧洲与玩家见面。

和 E3 一样，如果玩家在 Mixer 上观看此次发布会（PC 和 Xbox One 皆可），将会获得由微软送出的各种数字好礼，不要错过哦！起不来的人可以挂机，不过相信铁杆软饭一定会准时捧场的。



皇马×Xbox One

作为 16/17 赛季最成功足球队的皇家马德里，预定今夏在美国参加各种活动，微软也不失时机与其达成战略合作关系。在官方宣传上，队宠马塞洛当仁不让地居中，总裁、大圣、水爷、TK 分列两侧，看上去十分霸气。

不过此次合作和中国玩家关系不大，内容包括让美国青少年和皇马球员一起参加《我的世界》编程大赛（吃惊.jpg），以及在全美 5 家微软实体店里举行的《FIFA 17》比赛，胜者将会获得皇马比赛的门票。

同时推特上也有福利放出，将送出 3 款特制手柄以及《FIFA 18》游戏，获胜者还能提前玩到《FIFA 18》。





空想科学

THE DREAM-SCIENCE LAB

栏目主持：水无月
原文：柳田理科雄（日）
编译：三栖人一极品废车

大家好，在本期“空想科学”栏目中我们将继续民间传说系列的第三篇。好人得到了一个能够不断产生宝物的聚宝盆，而坏人千方百计想将之搞到手结果偷鸡不成蚀把米，在中日的民间之中也有着许多不同版本的故事与传说，而我们今天要讲的“开花爷爷”的故事也是一篇类似的民间传说，那么就让我们来看看，这篇故事中的各种细节一旦研究起来的话又会产生怎样的笑料吧。

“开花爷爷”的故事梗概

从前某地住着一对诚实的老爷爷和老奶奶。老两口养着一只狗名叫小白。有一天诚实爷爷带着小白去田里干活，发现小白指着某个地方要爷爷挖土。诚实爷爷挖了之后，发现土里埋着好多金币。

诚实爷爷的隔壁住着一个贪心老头，听说了这件事情就把小白借去，也想挖一些金币。结果在强迫小白指的地方挖了半天，只挖出了一大堆垃圾。贪心老头一气之下杀死了小白。诚实爷爷伤心地给小白起了一座坟，并在坟边种了一棵松树。松树很快就长大了，诚实爷爷就把松树砍下来做了一个木臼，用来捣小白生前最喜欢吃的年糕。结果发现木臼里的米会越捣越多，甚至最后又有金币从木臼里冒了出来。

贪心老头听说了之后又来借木臼，但是捣出来的全是石子，于是又一气之下放火把木臼给烧了。诚实爷爷把木臼烧剩下的灰烬打包带回家，却发现被灰撒到的枯树都会立刻开花。王爷看到了非常高兴，给了诚实爷爷很多赏钱。贪心老头也想照此办理，但是撒出的灰没能让枯树开花反而迷了王爷的眼，最后就被王爷砍了头。



开花爷爷是一个非常标准宣扬因果报应的传说故事。用来教育小孩子是相当不错的，但是对笔者来说，这一个开花爷爷的故事却可以说是一个悲剧，每次想起来都恨不得泪流满面。因为……因为……小白可是死掉了啊！被贪心老头强行借去找金币的小白，肯定是被很粗暴的对待了才是。因为挣扎几下的动作被贪心老头误会成让他在那儿刨土，然后碰巧在那下面埋着一堆垃圾。就为了这么点事情，小白就被贪心老头给杀了啊！

悲哀并没有随着小白的死而结束，就像小白对诚实爷爷的报恩没有结束一样。从此往后，每当老夫妻两人看到金币的时候，一定都会暗自垂泪并自言自语“这肯定又是小白给我们的。乖小白啊，真的可以了。”这样的话。虽然说小白报恩的温暖令人宽慰，但同时不是也会每次都让老两口想起这段伤心的往事吗……

我们的小白，就是这样一条令忠犬八公都相形见绌的好狗。现在就让我们一同，以科学的眼光去回顾一下这个令山川草木都为之恸哭的忠犬小白的生前与死后吧。



诚实爷爷其实是个小气鬼

要说小白的悲剧的根源，那毫无疑问应该是隔壁住着贪心老头这件事。但是这个问题是没办法解决的。故事总得有个跟主人公正好相反的反派。好比如果主人公是热心的穷光蛋的话，反派就得是坏心眼的有钱人。然而这两个老头的设定，真的能算是充满矛盾针锋相对吗？诚实爷爷和贪心老头，诚实 VS 贪心。总觉得有点儿微妙的差异呢。



如果一定要追求严谨的话，跟诚实爷爷相对的应该是撒谎老头才对。而贪心老头反过来，也应该是无欲爷爷才对。可别觉得这只是在没事找事给人物设定挑刺。如果说故事里出来的是撒谎老头的话，就不会看着诚实爷爷挖到金币眼红，强行要借小白去挖金币了。就算去了挖到垃圾，也应该不至于要下毒手，因为是撒谎老头，顶多效仿对牛弹琴，来个对狗撒谎而已，没杀伤力啊。再或者，如果小白的主人不是诚实爷爷而是无欲爷爷的话，事情也不会发展到后来那样不可收拾。既然是无欲无求，那挖到了金币之后肯定是会拿出来分给全村的父老乡亲才对。尤其是贪心老头，只要看在隔壁邻居的份上多给他两三个，肯定是笑得见牙不见眼，从此看到发现了金币的小白估计也还能摸摸头夸两句呢。

而且话又说回来了，就算不无欲无求，在得到巨大的意外惊喜之后不要独占而是要与他人分享这种事情，应该已经算是某种常识了吧。好比打麻将的时候做出了十三幺或者九莲宝灯这种运气逆天的牌，应该要请客的对吧。在自家田里挖出金币这种事情，哪怕是在好运多如狗奇遇遍地走的传说世界里面都算是不常见的超级幸运。所以贪心老头肯定也是在等着见者有份。结果等啊等啊什么都没等到，才发现诚实爷爷一点儿想要雨露均沾的念头都没有。就是这种态度，才让贪心老头产生了“大不了我自己去挖”的对抗心理吧。

所以说，这个诚实爷爷其实是个不折不扣的小气鬼。也正因为如此，才能掀起小气 VS 贪心的矛盾而推动情节。哎呀呀，果然传说故事的宿命还是怎么都躲不开的啊。

你听说过“恒河沙”吗

小白指点诚实爷爷挖出了埋在田里的金币，成为了整个事件最初的起点。那么，小白又是怎么知道什么地方埋着金币的呢。很多人会说小白是狗，那想必肯定是以它拥有人类数百万倍到一亿倍敏感度嗅觉的鼻子闻出来的。那好，问题来了。所谓的嗅觉，本质是嗅觉细胞接触到空气中飘散的物质分子，产生化学反应来制造出相对应的神经冲动。虽然说黄金的化学性质并不活泼，但也不是完全不能产生化学反应。并且——虽然听起来有些跟常识相悖——黄金也是会挥发到空气中的，虽然在自然条件下这种挥发量可以被认为是微不足道。换句话说，只要鼻子的嗅觉极其敏感，要想嗅出黄金的气味，并不是不可能。

不过，真正的问题就是出在这个微不足道上面了。我们日常生活中接触到的比较常见的固体挥发性物质，最著名的应该就是放在衣柜用来防蛀防虫的樟脑丸了。很多人都会直接把樟脑丸的气味跟衣柜联系在一起，顺便再想起童年那个阳光灿烂的午后和母亲逆光的背影。在同样条件下，黄金的自然挥发量约等于樟脑丸的主要成分萘的3兆×1兆×1兆×1兆×1兆分之1——3×10的60次方分之一，这个数字我们可以用“恒河沙”来代替了（出自《金刚经·无为福胜分第十一》，比喻数量多到像恒河里的沙子那样无法计算）。如果我们假设嗅觉敏感的人类能够闻到埋在土里的樟脑丸挥发的气味，再假设普通狗的嗅觉灵敏度是人类的一亿倍。那么无视黄金的化学性质不活泼这一条，得出的结果是，小白的嗅觉是普通狗狗的3兆×1兆×1兆×1兆×1万=3恒河沙倍。放在一起比较的话，就像在健身房举起30kg杠铃的正常人旁边，来了一个能举起全宇宙7倍重量的妖怪。果然能叫小白的都得是神犬才行。

再说了，为什么会有金币被埋在田里呢。要是天然金块什么的也就算了，既然是经过人工铸造的金币，那肯定是什么人埋下去的才对。换句话说，这些金币的法律定义叫做埋藏物。按照现在的日本民法第241条规定，发现所有人不明的埋藏物时，应由发现者与埋藏处土地的所有者对半平分。若所有人或其合法继承者出现，则按照遗失物法第4条第1款规定，发现者只能获得5～20%的酬金。而在古时候由于土地全部属于贵族所有，那么挖出来的宝贝自然也都是贵族老爷的东西。换句话说，必须得原封不动地上缴才行。而我们的诚实爷爷挖到了金币却一声不吭的全都据为己有，这个到底哪里像是诚实了啊？

小白与年糕

虽然看似得出了一个奇怪的结论，但是不管诚实爷爷的人品如何，他对小白的爱可都是货真价实的。包括在小白的坟前栽下一棵松树，也是想让松树替他陪着小白，免得小白觉得孤单吧。毕竟自己也已经是垂垂老矣，想必也是时日无多。而松树的寿命能有足足五百年，有它在小白坟前夏日遮荫冬日挡雪，即使自己离开人世，也能稍稍放心一些吧。

而这份爱，自然也得到了小白的深情回应。小松树一个劲的长啊长，很快就长成了一颗粗壮的参天大树。诚实爷爷想起小白生前最喜欢吃年糕，就把松树砍下来做成了木臼，应该是想要捣年糕供在小白的坟前吧。可是捣着捣着，又有金币从木臼里面满溢而出。简直就是小白的在天之灵在对诚实爷爷说“不用在意我，只要爷爷能过的幸福我就满足了”。

对于诚实爷爷来说，小白生前爱吃年糕真是太好了。要是小白碰巧爱吃的是鱼，那估计爷爷砍下树来，就得做条独木舟去河里打渔。然后钓上来的鱼都会统统变成金币。我们知道，黄金的密度高达19.3g/立方厘米。一个1升牛奶盒子那么大的容器，装满黄金的话就会重达19kg。估计没钓几条鱼小船就得被直接压沉，到时候就是满载黄金的沉船加上两具浮尸，来向后人讲述这个男默女泪的感人故事了。

所以说，故事没有朝这个方向发展，说白了还是小白的功劳。明明身为一只没法拿筷子的狗，吃起年糕来想必是非常不便。但是考虑到日后老爷爷的人身安全，还是不得不拼命努力吃年糕的小白，真的是委屈你了。

糕之炼金术师

现在木臼已经做好，接下来就该轮到诚实爷爷用它来捣年糕，然后捣出许多金币来了。从常识来想的话，这些金币应该就是年糕变的了吧。包括牛顿爵士在内，中世纪欧洲和阿拉伯那些忙活一辈子玩了命想从黄铜里炼出金子来的炼金术士要是看见了，估计全得噎的背过气去。

不过，把年糕变成黄金并不是绝对的不可能。年糕的主要成分无非就是淀粉和水，说白了都是以碳、氢、氧等元素构成的东西。而所谓的元素，当然也就是质子、中子和电子这三种基本粒子以不同方式的排列组合形成的产物。当然黄金也是一样。所以只要能够重新构筑基本粒子的排列组合，年糕也可以变成黄金，就像把乐高积木造的房子拆了再做成汽车一样。

当然，这事做起来肯定没我们说的这么轻描淡写。不但要把无数的基本粒子一点不差的正确组合起来，还需要消耗极其巨大的能量。按照笔者的设想，这事应该是由小白和诚实爷爷两人分担合作进行的。小白负责正确组合基本粒子，而爷爷负责提供能量。证据就是同样的木臼到了贪心老头的手里就打不出金币来。因为贪心老头虽然提供了能量，但是没了小白的帮忙，就只能弄出些石头瓦片来而已。

而且，虽然说两个老头做的事情差不多，出的力可真不一样。如果说诚实爷爷用的年糕槌重量是5kg，每捣一下能做出一个17.9g重的庆长小判金币，那爷爷抡槌的速度能达到1200马赫。而贪心老头要做一个一样分量的石头只要300马赫就够了。4倍的速度差背后，是足足16倍的力量差。我说诚实爷爷啊，既然你有这么压倒性的力量优势，在小白被贪心老头杀掉的时候就不能直接去教训一下这个不知道打狗还要看主人的家伙吗。

贪心老头也该感谢小白

木臼被烧掉之后留下的灰烬，让诚实爷爷变成了流传后世的开花爷爷。小白真是忠犬报恩中的典范。当然纵观整个故事，这个结果跟诚实爷爷自身的努力也分不开。小白死了就种松树，松树长大了就做木臼，木臼被烧了就撒灰。就是因为爷爷永远不被悲伤压倒，乐观前进向上的性格，才没有浪费小白的报恩之心，最终开花结果酿成了美好的结局。

而另一方面，贪心老头什么都照着诚实爷爷学，但是全部搞砸之后又总想报复，最终赔上性命一条。不说死有余辜，至少也是自作自受。而即使是对这个杀害自己的凶手，小白也是足够宽容大度，并没有做出什么追魂索命的事情来。顶多就是出工不出力，没帮着把贪心老头的年糕变金子，枯树开鲜花而已。各种传说故事里的冤魂野鬼尤其是贞子和伽椰子你们二位，麻烦好好跟小白学学吧。

说到这里，整个故事当中还留着最后一个不解之谜：枯树撒上了诚实爷爷的灰之后，无论原本是哪种树，开出的都是樱花。恐怕这是因为小白使用了某种现代科学没法解释的办法强行改变了枯树的DNA的结果。至于这么做的目的，应该就是在这盛放的樱花之中，包藏着小白想要传递给诚实爷爷的只言片语吧。



躲进角落成一统，管他冬夏与春秋

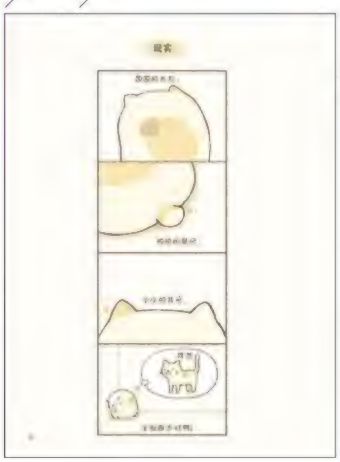
——《窝在角落好安心》

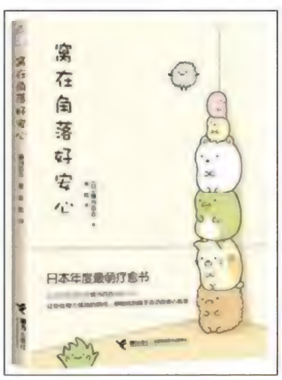
书籍



稀饭 提供

恰逢《非人哉》第二本单行本发售，稀饭我难得地跑了一趟书店（总觉得网购单独买一本漫画挺傻的，还不如拿来当逛书店的借口），除了如愿买回了《非人哉2》，另外一个意外收获，就是今天要跟大家介绍的这本《窝在角落好安心》。





这本由横沟百合创作的绘本其实在国内于2015年7月就上市了，不知道为什么稀饭我之前竟然一次也没碰到过，这回算是一见倾心，除了因为作为绘本主角的几只小萌物看着特别可爱，对于躲在角落这个题材的共鸣应该也是主要原因。

直到今天，我其实本质上还是个角落派，尤其是去咖啡厅，总喜欢找个最里面的座位坐。而在这个绘本里面，这几乎成为了所有角色的共性，无论是明明来自北极却怕冷的小白熊（噗），还是根本找不到同类的原谅色企鹅（其实真是身分是——这里就不剧透啦！），又或是害羞的小猫咪（主子有害羞这种神经回路？），都是一等一的"角落蹲"——听起来比家里蹲还要高级一点哦！

而《窝在角落好安心》说的就是一群废柴角落蹲们在角落当中发生的种种故事，他们窝在角落，不想开门 不想接电话 只想安安心心干自己的事情，简直就是理想的生活状态（并不）。

当然，要说这个绘本最好玩的地方，自然还是萌萌的角色和有趣的剧情安排，针对角落这个元素，作者玩出了很多的有趣桥段，而且每一个都萌力十足。个人最喜欢的除了小白熊和他几乎从不离身的包裹布，还有为了活命而不得不经常伪装自己是蜥蜴的小恐龙，以及非得把自己装成是蜗牛的鼻涕虫（何苦！），每一个角色都有明显的性格缺陷，但配着可爱的外观和蠢蠢的言行，就是有种莫名的吸引力。不信来看看最左边书中这个四格里害羞的主子是如何卖萌的。

青春为什么就一定要跑步流汗谈恋爱？

——《濑户内海》

电影



北山杉 提供

虽然片名叫做《濑户内海》，但这并不是讲述日本濑户内海的纪录片，而是一部描写两个无所事事的高中生濑户与内海的日常片。和一般的青春电影不同的是，本片在全长75分钟的时间里，大部分都是在河边琐碎的闲聊中度过的，观众们听着濑户和内海的吐槽和抱怨以及时不时冒出来的冷笑话，想必会质疑：这两个人真的是高中生吗？高中生活不是应该在汗水和泪水的热烈当中度过的吗？

没错！这部几乎全程充满了冷笑话的电影主题就是反青春、反热血，谁说青春就一定要做有意义的事？谁说为心仪的女生送出第二颗纽扣、带领社团打进全国大赛才是一名合格的高中生？这些激情与梦想大多只会出现在漫画里，出现在课堂上做的梦里，但绝对不会出现在河边瘫坐的濑户与内海的话题里。他们会像普通高中生那样

谈论女生，会想出一些用捕虫植物捉蚊子之类的奇思妙想，也会故作成熟地吐槽恶霸同学的老爸，他们生活的世界看似无聊，但就像濑户家死去的那只猫、出走的爷爷一样，细细品味一番就会尝出一点温情，这才是真正属于平凡人之间的人情冷暖。什么？你说恋爱？就如同电影的最后内海放弃约会来到河边和濑户相见一样，这个时期的男生，哪会有时间关心爱情？





《Fate/Apocrypha》

——“吾乃莫德雷德，骑士亚瑟·潘德拉贡惟一的正统继承人，我问你，你就是我的御主吗？”

动画



水无月 提供

分说起来，手游FGO（《Fate/Grand Order》）的影响力着实有些可怕，就笔者的朋友圈子而言，不管是不是型月粉丝，只要是多少涉足ACG圈子的人都不会不知道它的大名。不过早在FGO之前，和《Fate/Extra》同时期（2010年左右），“《Fate》系列”就有了网游相关的企划，而这个企划的名称就是《Fate/Apocrypha》（那时候手游还不流行因此原企划还是基于PC端的网游）。Type-Moon社长武内崇想基于《三国志大战》的构思，邀请众多画师和写手来协力共同参与创作众多英灵大战的故事。不过这个企划最终因为各种原因而最终遭到搁置。2年后轻小说作家东出祐一郎沿用了网游企划《Fate/Apocrypha》的部分角色和世界观设定（比如贞德等）创作了小说《Fate/Apocrypha》，由近卫乙嗣负责插画。另外《Fate/Apocrypha》网游企划虽然被搁置，但并没有完全终止，借着手游火爆的东风，2014年“《Fate》”系列网游企划以《Fate/Grand Order》的标题再度复活并将平台转移到了手机上，而《Fate/Apocrypha》中登场的英灵也已有不少已经在FGO中出场。



在“《Fate》系列”的世界观设定中，第三次圣杯战争后大圣杯是否被污染成为了一个重要的历史分歧点，大圣杯被污染则进入了《Fate/Stay Night》的世界线，而大圣杯没有被污染则被魔术师达尼克抢走，由此则发生了《Fate/Apocrypha》的故事。在《Fate/Apocrypha》中，在冬木市爆发的第三次圣杯战争结束后，御三家处于虚弱无力的状态，大圣杯被夺走并被搬运至罗马尼亚隐藏起来。六十多年后，隐匿在罗马尼亚的大圣杯被发现，而当初夺走大圣杯的幕后黑手——以达尼克为首的魔术师分支尤格多米雷尼亚一族叛离了魔术协会，宣布独立并向魔术协会总部“时钟塔”宣战。他们利用圣杯系统召唤了七名从者(黑方)，而魔术协会为了与其对抗，也委托了包括狮子劫界离在内的七名魔术师另外召唤了七名从者（称为红方）。由于有14位英灵同时被召唤也是前所未有的状况，圣杯本身也召唤了一名特殊职阶的从者，即裁定者“Ruler”来管理和调停本次战争。于是 这场有两大阵营对峙 被称为“圣杯大战”的圣杯战争在罗马尼亚的图利法斯市就此爆发。

考虑到不少玩家和动画观众都是先接触FGO后再接触FA，这里也适当解释一下，实际上FA中虽然有不少英灵在FGO中有出场，但在FA中的设定却和FGO中差别很大，比如大公弗拉德三世在FA中是枪兵，但在FGO中则因为剧情缘故强行以狂战士身分被召唤。而齐格飞在FA设定中装备有恶龙血铠，是攻防俱佳的顶级从者，但很奇怪的是在FGO中攻击白字就被设定得很低……诸如此类等等，只能说FGO毕竟是游戏，在设定时需要照顾系统平衡性因此不能完全按照原作设定来。

《Fate/Apocrypha》原作小说早于2014年末完结，并于2016年末的FGO特别网络直播节目上正式宣布动画化，不过本次负责动画化制作的并不是先前制作了《Fate/Zero》和《Fate/Stay Night》（UBW）的ufotable，而是A-1 Piture。本片预定长度为2期连续播放，并已经于7月1日正式开播，虽然内容还是“群像剧交代世界观并集体召唤”的第一话典型套路，但是无论是开头处小莫和飞哥的单挑，还是召唤时小莫的头盔变形场景都让人眼前一亮，总之希望之后还能继续保持制作质量，虽然笔者有几个朋友表示只要有阿福就能看下去……（不过从后来的几话的作画质量来看，看来也只能看阿福了）





STEAM AGE 蒸汽时代

栏目主持
稀饭&三日月



文 Sumire 编 稀饭

因为之前E3特刊和422内容太丰富，所以“蒸汽时代”也只能让让路先不上，之前答应大家的内容革新也顺延到了这期，稀饭我在这里也向各位栏目读者们说声抱歉。

说回本期内容吧，艺术和商业之间的矛盾是许多娱乐作品里都曾展现过的主题，但是像《饥饿艺术家》这样直接用赤裸裸的互动方式将其揭露无遗的游戏作品却是非常不多见，如果你曾也在心中疑惑，一副根本没人看得懂的画作为何能够在艺术市场卖出天价，这款游戏或许能够解答你心中的疑惑——又或是让你对此感到更加不可思议。而看似血腥但实际上颇考验玩家推理思维的《幼儿园》则是一款多少带有点《魂》精神的作品，连推理也要不断落命是种什么样的感觉？大家不妨去试试看。

最后我们这期还推出了新的子栏目，名字非常特别，想要知道是什么？赶紧翻去本期栏目的第三页吧！



饥饿艺术家

-- 你只是资本主义市场的一条狗

○绝对不是绘画模拟器

○以为是真善美，却被喂了满口屎

游戏信息

类型：模拟经营
开发商：Flamebait Games
发行商：Flamebait Games
发售日期：2017年6月6日
用户测评：多半好评
是否有中文：有

游戏简介

在游戏《饥饿艺术家》里，玩家将扮演一位法国艺术家，通过画画来维持每天的基本开销。虽然艺术家的外表长得很抽象，但在空白的画布上却展示出了非比寻常的“艺术天赋”，前来观画的投资商纷纷对此赞不绝口，而艺术家也因此一蹴而就，不但作画的画室越来越高级，画作也越来越得到青睐。

只看上述简介，本作讲述的绝对是一个充满正能量的故事，只是在游戏里，天赋并不是成名的必要因素。在游戏的最开始，一个凌乱的画室，一抹空白的画布，就是创作最原始的起点。一开始，笔者我十分热衷于尝试不同的构思、不同的作画方法，力求获得观众老爷们的青睐，哪怕在现实中我作为一名曾经梦想成为大触的准画家，自己的“艺术天赋”一词永远都是和双引号一起出现，也不能阻挡我在这款游戏里试图一尝功成名就味道的野心。

但随着抽象派杰作的售出，笔者拥有的资金越来越宽裕，同时灵感却也逐渐枯竭，毕竟我也只是个靠笔刷大小来创作画作的灵魂画手啊（笑）。但这时候游戏的妙处出现了，我那毫无新意



评价摘选：
鲸鱼Whale
——我走上了蛇皮画流派，为华尔街添上了浓墨重彩的一笔

的创作不知为何引起了投资商的青睐，价格被一再炒作，而理所当然的，我靠着剧增的收入，换了一个更为高端大气的地方作画。新的工作场所的确很漂亮，同时每天的支出更为庞大，相比之下，原本宽裕的资金也仅仅是九牛一毛，于是笔者我开始陷入为了维持目前生活状态而不断逼自己胡乱创作的怪圈。



为了开拓新的画路，笔者也曾经尝试过现实主义创作，但耗费的时间并不足以支撑每日的支出，更重要的是，耗费心力的巨作仅换来了一句“不需要太多细节”，实在是无比打击创作热情。最终，笔者选择了向资本主义市场妥协，两把刷子，三种颜色，不到三十秒，一幅千元巨作就此诞生。

在游戏还没通关以前，笔者曾认为这样的结局是我自己艺术创作能力不足而导致的，一直到终章到来，笔者才恍然大悟：原来这一路的发展都是开发者的阴谋。到了结局，五十年后，在艺术家的个人展会上，游戏画面逐渐变灰，我扮演的名留青史的大艺术家说了这样的两句话：“有钱能使鬼推磨。真正的艺术虽然昂贵，但总有青睐者为其买单。”联系其此前我为了在艺术界求生而做出的各种丢节操行为，其中的讽刺意味简直要透出电脑屏幕之外。





幼儿园

——这里的人一个比一个癫狂

○黑色幽默幼儿园
○一不留神血液喷溅
○班主任拥有超大巨乳

游戏信息

类型：益智解谜
开发商：Connor Boyle, Sean Young
发行商：SmashGames
发售日期：2017年6月6日
用户测评： 好评如潮
是否有中文：否

游戏简介

一年一度的 Steam 夏季特惠又来了，但对笔者而言，冬季特惠仿佛才刚过去没多久，再加上上半年频繁出现的发行商周末，相比之下夏季大促的魅力仿佛减弱了不少。尽管如此，笔者还是剁手了好几个游戏，其中就包括了近日爆红各大视频网站的《幼儿园》。

如果说现实生活中诸位对于幼儿园的回忆是天真而又朦胧，那么在游戏里，这个充满人精的暴力幼儿园则分分钟打破你的传统认知：恶霸、碧池、官二代、神奇商人均是同龄的小伙伴。虽然剩下的两位小伙伴是幼儿园中惟二正常的人，但与年纪不符的人精们相处必须加倍小心，一旦发言不慎，就会落得五马分尸、血溅当场的后果。

撇开以黑色幽默为卖点的游戏剧本，《幼儿园》本身依然是一个解谜游戏。玩家扮演的二五仔需要在不断重复的星期一中尝试不同的作死，收集不同的提示，完成不同角色的任务，获得不同的特殊道具。特殊道具是推进不同故事线的条件，同时完成故事又将递进性地解锁不同的道具。在不查看攻略的情况下，只有经过一次又一次磐涅重生（无论是死亡还是重新开始一天），再加上几分智慧，才能够成功解开黑暗幼儿园的恐怖之谜。



游戏中的时间会随着切换场景和消耗苹果流逝，苹果相当于角色的行动点，不同的角色在不同的时间段里都有其相对固定的行为模式。比如我们的正常小伙伴可怜女孩莉莉，每当午饭场景中消耗一个苹果，玩家都能看到莉莉光明正大地走出饭堂并站在校长室门口，但除非玩家正在进行莉莉的故事线，否则将不能得知莉莉的行动用意。

游戏本身十分有趣，但更有趣的是 游戏内会提供“怪物卡牌”供玩家收集，一旦将怪物卡牌收集完成，还可以到另一个正常小伙伴鸡块男孩纳吉的洞穴中举行神秘宗教仪式。但想要成功收集所有的怪物卡牌并非易事，只有成功完成莉莉的故事线并解救了兄弟比利，才能够解锁所有怪物卡牌的提示，等于是在主线外提供了额外的探索乐趣。

在《幼儿园》里，按照攻略通关虽然也是一种玩法，但逆天而行并解锁所有的作死方式也自有其妙处，诸位也还请亲自尝试一下（笑）。

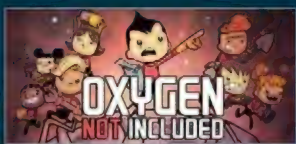




评价摘选：
PitaChip
——确实很棒，如果你喜欢解谜和黑色幽默，那么就会爱上这个游戏。

EA Spot，蒸的 Game！

对，这个恶搞味十足的标题就是我们这次“蒸汽时代”栏目的新子栏目，其中 EA 自然不是指全美最差公司 EA，而是指“抢先体验”(Early Access) ,而 Spot 除了是 Sport 的谐音 ,在美国俚语里也有聚光灯的意思，所以这个子栏目的内容主要就是向大家介绍一下目前 Steam 上面值得一试的 EA 阶段作品。当然了，丑话说在前头，EA 状态的游戏只能算是未完成品，所以肯定会有一些这样那样的问题，甚至整个游戏都是不完整的，你没法打通关，还会发现自己玩到某个阶段就无法再进行下去了，这都是 EA 阶段中的游戏的常态。但只要一款游戏本身的设计有亮眼之处，那么就算是 EA 阶段也能够展现出非同一般的吸引力，这回要跟大家介绍的，就是这么一款作品。



缺氧

Oxygen Not Included

游戏信息

类型：模拟经营
开发商：Klei Entertainment
发行商：Klei Entertainment
发售日期：2017年5月18日
用户测评：特别好评
是否有中文：无
（但有创意工坊汉化补丁）

◀上手攻略▲

◀进阶教学▲

游戏简介

《缺氧》是著名的独立游戏开发商 Klei Entertainment 推出的新作之一，他们之前推出过最著名的作品是生存向模拟经营作品《饥荒》(Don't Starve)，直到今天也仍然有着庞大的玩家群体，甚至在国内登陆了腾讯的 TGP 电子游戏平台，获得了 200 万的喜人销量。而在 X360 时代就有关注 Xbox Live Arcade 这项服务的玩家应该有体验过 Klei Entertainment 的另外三款游戏作品 ：《闪客》(Shank)、《闪客 2》(Shank 2)和《忍者之印》(Mark of the Ninja)，都是 2D 动作游戏中的佳作。



▲《忍者之印》可以说是 2D 潜行游戏当中的杰作，在 Steam 上获得了“好评如潮”的评价。

而在推出了《饥荒》这个爆款游戏之后，Klei Entertainment 也没有停下创新的脚步，在 2015 年，他们推出了难度非常硬核向的回合制潜行游戏《隐形公司》(Invisible, Inc.)，而在 2016 年则推出了《饥荒 联机版》(TGP 上发行的就是这个版本)。

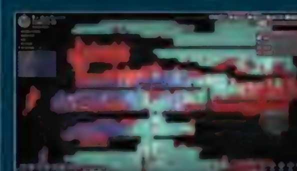
而在之后，Klei Entertainment 更是一口气公布了三个新作，包括以小孩子们爱玩的“地面熔岩”游戏 (假想地上都是熔岩，只能通过家具等平台跳跃移动) 为题材制作的《炙热熔岩》(Hot Lava)，和在 E3 期间公布的末世废土风格 RPG《欺诈之地》(Griftlands)，以及今天我们要提到的《缺氧》，一款 2D 的模拟经营 + 生存游戏。



▲ E3 期间公布的《欺诈之地》精致的 2D 画风得到了好评，但是也让 Klei Entertainment 的执择受到了一定的质疑，毕竟算上《炙热熔岩》和《缺氧》，他们等于是在同时开发三款作品。

在《缺氧》当中，玩家需要指挥一群复制人，在一个外星球地下殖民地中生存下来。严格来说，玩家需要操心的东西有很多，例如复制人们需要食物，需要宜人的环境温度，需要能够减缓压力的装饰等等等等。但是，不要被这种表象骗了，游戏的核心就正如标题所说，使我们最容易忽略的资源 ：空气。

在这个游戏里面，控制气体流动，确保复制人的呼吸顺畅其实才是整个游戏过程的关键，因为一旦缺氧，复制人就只能在憋气状态下进行短时间的工作和移动，然后又得跑回氧气充足的地方呼吸，以至于让整个基地的运作效率都大打折扣。而更妙的是，游戏当中其实存在的气体并不只是氧气，还有二氧化碳和氢气还有瓦斯等正常人类无法呼吸的气体，而且它们都会遵循自身的摩尔质量来在空间当中堆积，所以玩家可以运用在现实当中对气体的常识来去规划自己的殖民地构造。

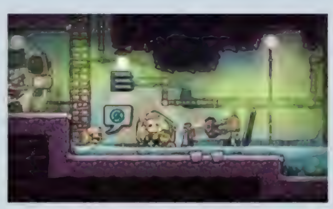


▲游戏中对于氧气的流通规划有着一定的要求，一旦安排不当，基本上这一局游戏就已经 GG 了，截图里是稀饭我建立的第五个基地，因为还是对基地建设规划不足，已经陷入了部分区域氧气缺失状态，离 GG 不远了。

当然了，这个子栏目毕竟不是攻略栏目，所以关于游戏的基础上手和殖民地的规划，还请大家扫码移步到我们的官网 GV——嗯哼，是 VGtime 上去查看，而稀饭我还是根据自己的游戏体验，来和大家说说这款作品的优缺点。

●优点

1. 贱萌 ：是的，这就是游戏最大的优点之一，其画风的整体感觉和《饥荒》相近，但是和后者的阴郁比起来，《缺氧》的风格更偏向于搞笑和滑稽，这一点大家可以在开局时的选人界面就感受到，不同性格不同特点的小人会有各种张扬自己个性的夸张动作，而在实际游戏当中他们也会在进行各种艰苦工作时露出嫌弃和苦逼的表情，特别特别逗。



▲在负面状态下，《缺氧》里复制人们那贱贱的表情总是让人忍俊不禁。

2. 合理 ：鉴于游戏有着 2D 画风和 Q 版的人物造型，很可能会让人觉得这是一款偏休闲向的作品——在本作的 Steam 玩家评价页面里可以看到有不少因此而被吸引的玩家，但是《缺氧》本质上是个颇为讲究殖民地设计合理度和可循环逻辑的作品，哪怕在游戏的所有内容还没有完全做出来之前，就已经透露出了这种设计的逻辑。这意味着玩家需要结合一定的物理和化学常识来去理解游戏的系统 (当然并没有多么高深的知识要求)，甚至可以说在吃透了系统规则的特点后，再回头观察自己所处的生活环境，或许还能察觉到自己对于氧气这种生存所需之物的忽视之处。(例如稀饭我就发现自己已经很久没有给宿舍的房间好好通风了，掩面)

3. 探索 ：在这个开放世界游戏泛滥的年代，探索这个词被严重滥用，很多游戏号称他们的世界值得玩家去探索，但是老手如我们，往往都在完成 10% 左右的探索时就能看清楚

整个游戏的套路。（我真不是在调侃育碧哦！）而《缺氧》在目前的版本里已经实装了随机开局环境，所以它在整体的探索乐趣上，是可以向《我的世界》或是《泰拉瑞亚》这一类作品看齐的——当然在环境元素上还需要再通过更新丰富一下。除此之外，在建立完整的资源循环之前，玩家也必须一步步开拓四周的环境，以保证资源的充足，而玩家的可查看范围其实是会受到目前探索区域限制的，在已探索环境外围的区域会被阴影覆盖住，所以玩家必须要通过不断驱使自己的复制人挖掘通道，来寻找新的资源并在过程里享受探索的乐趣。

●缺点

1. 缓慢：这里指的不是游戏本身，而是开发组的整体内容添加速度。《缺氧》最早进行EA阶段可以追溯到今年的2月15日，而到了今天，时间已经过去快半年了，虽然的确实装了一些新的内容，但是整体可玩性并没有大的飞跃，在掌握合适的发展循环的情况下，大约坚持50-70个周期，就已经榨干了游戏的核心乐趣，往后就只是不断地探索寻找新资源，和应付不断出现的各种突发问题，缺乏可持续游戏性。这一点有可能会在制作组投入人力之后得到解决，但起码就目前来说，还没有让我们看到这种改变的迹象，因此许多加入EA的玩家也在评论区里把对游戏的评价改成了差评，不过既然对于游戏的特别好评状态没什么影响，想来还是给好评的玩家较多，大家还是对于游戏的后续发展比较期待的。



▲游戏商店页面的简体中文评论里，几乎清一色是差评，可见国内玩家对于这款作品目前的状态还是不太满意的。

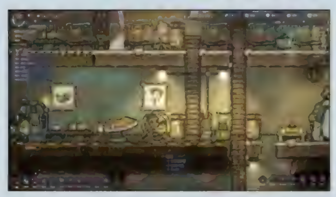


▲殖民地会因为玩家的挖掘而不断扩大，但维持这样规模的殖民地，本身也需要玩家不断挖掘新的资源。



▲把挖掘和采集物资分成两个行动的坏处就是让两个动作之间可以被插入其他优先度更高的动作，从而让复制人的行动变得更为拖沓，而且经常留了一地的物资无人收拾。

2. 智障：玩家们在游戏当中能够对单一个复制人下的指令是有限的，大部分情况下，玩家需要通过工作范畴设定和优先度设定来去给每一个复制人AI定一个行为目标，让其自动去执行。但是随着殖民地的规模扩大，游戏的内置角色AI似乎有点应付不了日益复杂的殖民地维护要求，复制人会开始各种犯傻，做事情也变得没有主次，甚至是低效。虽然这也和玩家本身对于基地的设施规划有一定的关系，但无可否认，在AI改善之前，游戏的整体乐趣很容易会在后期被频繁的AI问题所淹没。



▲ AI不分主次的一个特征就是明明有充足的供电，但是他们仍然会进行人力发电，除非玩家取消所有人进行人力发电的工作安排。

3. 合理：是的，合理是游戏的优点，但也是缺点。作为一个看似卡通化，但系统内核偏真实的作品，《缺氧》在某些设定上的执着甚至一定程度上导致了上文里提到的AI问题，例如游戏中对于储存的概念应用非常真实，储存柜就真的只是一个容器，复制人需要把挖出来并散落在地上的物资收集起来，然后放进储存柜，而等玩家要建设或是给某些设备补充物资时，复制人又得乖乖跑去储存柜拿够物资，然后再跑去用物资建设或是给设备补充物资。

这种看似真实合理的设定，却平添出了大量的操作，加上前文提到的AI问题，复制人往往没法做事做全套，而是间插着做，例如先挖开矿物，跑去干点别的，然后回来拿走掉落的物资，干点别的再去储存，就连建设有时候也是先放置好材料，然后去干点别的，再跑回来开始建造，加上期间还会有缺氧、生理需求和压力山大等情况，后期就变成了玩家下达一个简单指令，可能要等一两个周期才能等到复制人来执行。所以说游戏虽然给出了一个真实合理的设定，但如果这种设定既不能够给玩家带来乐趣和思考，又对于游戏体验毫无益处，那就反而变成了本末倒置了，毕竟游戏再真实，也是应该为乐趣服务的啊。

●结论

在最近，《腐蚀》（Rust）这款沙盒生存类游戏的制作人Garry Newman分享了一下他们的游戏在Steam推出14天+2小时的退款政策以来，遭受到的退款损失，数额达到了430万美元。但是在这个数字背后，是这款游戏已经持续进行了4年的EA阶段这个尴尬的事实，而且游戏的体验也是每况愈下，哪怕是刚进入游戏的玩家也会遇到种种的不愉快，从而决定退款。

这虽然是一个个例，但也说明了一个事实——EA阶段并非是持续越久就越好，玩家们也是有着耐心的上限的。《缺氧》目前虽然绝对算不上EA阶段持续太久，但游戏长期缺乏新要素的加入也会让曾经购入的玩家觉得自己只是买了个有料测试版，部分比较极端的玩家甚至会决定先给个差评然后放置一边，等待大规模更新后再观望是否需要改评价，长此以往对于游戏本身的发展并无好处。

所以尽管《缺氧》有着一个不错的前提体验，也有着属于自己的特色，但如果不尽快让这款作品变为成品，等玩家们都玩腻了套路，就算成品素质更高内容更丰富，也是没法扭转玩家评价和口碑的。



寻找失落的珍宝 唤醒沉睡的记忆

上期“岁月拼盘”为大家介绍了任天堂即将于10月推出的迷你SFC的情报和部分收录游戏，不知道有没有打开各位老玩家的回忆之匣呢？本期我们将紧接上期未完的内容，继续为各位介绍10款迷你SFC的收录游戏，其中既有大家耳熟能详的名作，也有对于国内玩家来说或许不那么了解的冷门作品，但无论哪一作都是值得一补的优秀作品，希望大家喜欢

YEARS OF ASSORTED COLD DISHES

迷你超任收录游戏介绍（二）

塞尔达传说 众神的三角力量

ゼルダの伝説 神々のトライフォース/The Legend of Zelda: A Link to the Past

厂商：任天堂　　发售日：1991年11月21日（日版）、1992年4月13日（美版）

《塞尔达传说 众神的三角力量》是“《塞尔达》系列”的第三部作品，也是其在SFC平台上的惟一一作，其美版的副标题“A Link to the Past”中的“Link”有着双重含义：一方面既指代主人公的默认名字“林克”另一方面也有着“通向、链接着”的意思。

本作的故事发生在有着黄金三角之力传说的海拉尔，邪恶祭司阿格尼姆暗杀了国王，抓走了七贤者子孙之一的塞尔达公主，并企图将之作为祭品用来解放昔日被七贤者封印的魔王加农。感受到公主召唤的勇者林克为了拯救公主和世界，拿起了手中的剑和盾而踏上了旅途。在官方公开的系列故事线上，本作和FC上的前二作并没有太多联系，而GB平台上的《梦见岛》与《不可思议的果实》两作则是作为其后日谈存在，而2013年发售的3DS平台《众神的三角力量2》则是发生在本作数百年之后的正统续作。

相比系统进行了大幅改动的《林克的冒险》，本作在玩法上延续了初代《塞尔达传说》的俯视视角探索和战斗的游戏风格，没有经验值和升级的设定，依靠通过攻略迷宫和支线剧情，收集物品和装备来对主角进行强化，可以说是奠定往后“《塞尔达》系列”核心特色的一作。系统细节进行了不少优化，新增了之后成为系列代表要素的“回转斩”（长按攻击键蓄力发动）招式和每收集4个就能提升HP上限的“心之碎片”；增加了加速跑这一操作，同时玩家还可以举起并投掷画面中的各种物品，既可以用来攻击敌人也可以解开一些谜题；“空瓶”这一道具也颇具想象力，玩家可以将各种回复药预先放入其中适时使用，而抓到妖精放入空瓶之中的话，在体力归0时就会作为复活药让主人公自动复活。本作的迷宫设计有着很高水准，互为表里的光暗双世界舞台设定更令玩家感到惊艳，而系统细节上的优化设定也在一定程度上降低了游戏的难度，令本作比起初代要亲民许多。本作在日本销量为116万，全世界超过350万，而当时在评分标准上还颇为严格的FAMI通更为本作打出了39分的超高分，2003年还在GBA上推出了本作的移植版并加入了全新要素，迄今为止认为本作是系列最佳的“《塞尔达》”粉丝也不在少数。





星际火狐

スターフォックス/Star Fox

厂商：任天堂　　发售日：1993年2月21日（日版）、1993年3月1日（美版）

3D射击游戏并不是一个有着很长历史的游戏类型，早年受限于主机平台的机能限制，所谓的3D射击游戏只能够依靠画面的卷轴和贴图塑造出一种视觉上的伪3D效果。而《星际火狐》这款由Argonaut Software开发的作品作为任天堂平台上的第一款3D射击游戏，可谓另辟蹊径，依靠在卡带中加载了强化3D图像表现的芯片“超级FX芯片”，通过多边形打造了当时普通家用主机平台所无法表现的立体拟真3D图像效果，玩家需要操作主人公的战机在3D空间中一面回避前方的障碍物，一面击破来犯的敌人。当然以现在的标准来评判的话玩家们或许会觉得《星际火狐》的多边形画面表现得颇为粗糙，但在1993年，FPS鼻祖《德军总部3D》发售不足一年，各大游戏厂商对于3D射击游戏该如何制作还处于摸索阶段的时期，《星际火狐》的画面表现已经足以用“惊艳”二字来形容。

《星际火狐》的故事发生在和平的莱拉特星系，邪恶天才科学家安道夫率领大军对昔日曾经流放了自己的行星克利尼亚发动了侵略，而玩家则要扮演由义贼改编的游击队“星际火狐”驾驶着新型战斗机保护克利尼亚，抵抗敌人的侵略，最终攻入敌方老巢行星贝诺姆，并彻底打倒安道夫结束战争。除了出色的3D画面表现外，丰富多彩的关卡设计也是本作一大特色：除了行星克利尼亚的轨道基地之外，“星际火狐”部队还必须在各种生态环境的行星、小行星带、宇宙舰队群等多个场景中穿梭驰骋，歼灭敌人。关卡中还有不少精彩的过场演出，配合浑厚雄壮的背景音乐和极富个性的角色台词，令人回味无穷。本作在全世界大受欢迎，获得了近300万的销量，很快续作的开发也提上了日程，只不过由于主机大战进入次世代后，任天堂高层转向支持N64的决策原因，SFC平台上的续作《星际火狐2》成为了一款“幻之游戏”，而“《星际火狐》系列”则继续在N64上延续了系列的历程。





超级银河战士

スーパーメトロイド /Super Metroid

厂商：任天堂　　发售日：1994 年 3 月 19 日（日版）、1994 年 4 月 18 日（美版）

“《银河战士》系列”作为地图探索式的 2D 横版动作解谜游戏类型的创始者，在全世界尤其是北美地区都有着大量的爱好者，而《超级银河战士》作为“《银河战士》系列”的第三部作品，也以优秀的关卡设计，良好的操作性和经典的 BGM，成为了爱好者们公认的系列最佳作品。

本作情节紧接着 GB 版的《银河战士Ⅱ》，主角萨姆斯完成了行星 SR－388 的 Metroid 歼灭任务后，将捕获的 Metroid 幼体送到了银河联邦的空间站让科学家们进行研究，并发现了 Metroid 有益于人类的特性，使得对 Metroid 的和平利用成为可能。然后在她离开研究所不久之后就收到了研究所发出的紧急求救信号，当她返回时发现原本应该已经被她消灭的宇宙海盗袭击了研究所并夺走了 Metroid 幼体。原来宇宙海盗已经在行星泽贝斯再度复活，为了彻底消灭这些敌人，保护银河系的安全，萨姆斯重返行星泽贝斯和宇宙海盗展开了最后的对决。

本作的游戏舞台回到了初代的泽贝斯星，不少场景都会让初代的老玩家会心一笑，游戏可探索的地图范围更是扩大了许多，主角萨姆斯的动作技巧、强化道具种类更是大幅度增加，不过在一定程度上也增加了游戏的操作难度。本作系统的完成度极高，迄今都有不少爱好者在研究着速攻之类的极限挑战。作为 SFC 平台最为经典的作品之一被收录进迷你 SFC 可谓毫无争议。





超魔界村

超魔界村 /Super Ghouls’n Ghosts

厂商：Capcom　　发售日：1991 年 10 月 4 日（日版）、1991 年 11 月 28 日（美版）

在打败了大魔王路西法之后，为了阻止路西法再度从魔界复活，告别了公主而踏上了寻找最强武器的旅途，公主则带领民众努力重建王城。但是三年后，王城竣工之际遭到魔物袭击，公主又一次被掳走。而赶回王城的亚瑟得知此次袭击王城的并非路西法，而是别的魔王，为了拯救心爱的公主，亚瑟穿上了自己熟悉的盔甲，再度前往魔界。

说到 Capcom 的经典横版动作游戏“《魔界村》系列”，从那个年代走过来的老玩家想必又一次会回忆起被这个系列变态难度所折磨的恐惧，说好了是操作骑士亚瑟斩妖除魔的游戏，结果现实却是亚瑟被怪物各种吊打以及恶意满满的地形杀。但是玩家通过反复练习和挑战，突破难关时的成就感也会相当强烈，类似这样通过在挫折感和成就感之间绝妙的平衡来吸引玩家挑战的设计，也被日后的“《魂》系列”所沿用。由于“《魔界村》系列”的前两部作品都是移植自街机，而 SFC 平台《超魔界村》则是系列基于家用机推出的原创作品，所以在难度设置上也有所缓和。主人公亚瑟可以装备的盔甲和盾牌种类变多，且新增了二段跳这一操作，敌人出现的时机和攻击模式的随机性降低，虽然对于新玩家或是动作游戏天赋一般的玩家来说依然极具挑战性，但是从旧作过来的老玩家已经能明显感到本作设计上的亲切了。而本作的画面、音乐的质量也相当出色，依靠 SFC 的性能还制作出了类似用画面缩放机能让巨大 BOSS 以整体形态出场等精彩的演出效果。关卡的整体长度比起前作也有所增加，虽然难度设计上在硬核粉丝群中引起了少许争议，但是对于新玩家来说不失为一款合适的入门之作，本作的高完成度让其成为不仅在“《魔界村》系列”中，也是横版动作游戏类型中有口皆碑的名作。





F-ZERO

F-ZERO

厂商：任天堂　　发售日：1990 年 11 月 21 日（日版）、1991 年 8 月 15 日（美版）

和《超级马里奥世界》一样，《F-ZERO》也是 1990 年 11 月 21 日 SFC 主机正式发售时的首发游戏之一。历代游戏主机首发作品中，必然需要一款用于展示这部主机的特色与机能的作品，而 SFC 首发作品中《F-ZERO》就担负起了这一职责，本作由宫本茂亲自上阵担任制作人，为了打好 SFC 发售的第一阵而倾尽全力。作为一款赛车游戏，本作标题“F-ZERO”给玩家一种“未来的 F1 形态”的强烈感觉，这是一部背景设定为人类已经开始探索宇宙，并与许多外星种族发生交流的未来时代的科幻题材赛车游戏。在游戏中，人类使用尖端的超磁力科技所研发出来的赛车进行竞速比赛，游戏充分利用了 SFC 主机的回转和扩大缩小机能，将速度超过 400km/h 的风驰电掣感表现得淋漓尽致，为玩家们带来的冲击力是迄今从未有过的。利用初次出现在游戏机手柄上的 LR 键进行赛车的重心偏移操作也是相当革新性的设计。游戏提供了 4 种赛车给玩家选择，不同的赛车在速度、加速能力、弯道方面的性能也各不相同。赛道中还有一些符合世界设定的影响比赛的机关，而“S－JET”这种装置可以使车辆短时间内速度大幅上升，令落后的玩家一举逆转比赛成为了可能。本作在全世界累计销量达到 285 万，虽然本作在赛车性能的平衡性、赛道的难易度设计上还有些瑕疵，但在速度感的完美体现展示了 SFC 的优秀机能，也让玩家们看到了任天堂在赛车游戏类型方面的制作实力，而日后《超级马里奥赛车》等作品更成为了任天堂赛车游戏品牌的中坚力量。





圣剑传说 2

圣剑传说 2/Secret of Mana

厂商　Square Enix　　发售日　1993 年 8 月 6 日（日版）/1993 年 10 月 3 日（美版）

1991 年发售的 GB 版“《圣剑传说》系列”初代还带着“最终幻想外传”的副标题，不过由于游戏本身颇受好评，因此从 1993 年发售的《圣剑传说 2》起，“《圣剑传说》系列”就自成一系，而初代中的“玛娜之力”也成为了构成“《圣剑传说》系列”世界观的核心要素之一，因而 2 代的美版名也变成了《Secret of Mana》。在《圣剑传说 2》的世界观中，人类就滥用玛娜之力破坏了大地，这样的行为触怒了众神，于是众神为了惩罚人类而派出了神兽，导致了整个世界遭到了毁灭性的破坏，大地的玛娜之力逐渐流失。而最终这场动乱被一名持有圣剑的勇者所平复，虽然世界再度回归和平，但人类文明却就此衰落。数百年后的某日，主角兰迪和同伴们一同外出探险，不慎跌落到山崖下面，却意外地发现了一把插入石中的生锈长剑，在一个神秘的声音的呼唤下，兰迪拔起了这把剑，也由此在无意间踏上了一段波澜壮阔的旅途。

《圣剑传说 2》沿袭了初代的地图分区域制设计，并在系列中首次加入了同伴系统，玩家扮演的主角兰迪在游戏中可以和擅长使用攻击魔法的精灵波波伊和擅长辅助和回复魔法的少女普利姆这两位同伴组成 3 人小队共同并肩作战，本作最大特色是支持 3 人同屏游戏，而没有一起游玩的好友时，玩家也可以只操作其中一位角色战斗，另外两位就交给 AI 控制，在战斗中要针对不同的敌人和状况，灵活切换操作角色使用其独有技能来攻克各个难关。《圣剑传说 2》在保留了 1 代基本操作的基础上，大幅增加了武器装备的种类，并新增了熟练度和等级的要素。本作的画面比起初代有了大幅进化，而出自菊田裕树之手的 BGM 也极为经典，至今为许多玩家津津乐道。





花仙子方块

パネルでポン

厂商：任天堂　　发售日：1995 年 10 月 27 日（日版）

随着主机战争迈入次世代，SEGA 的 SS 与 SONY 的 PS 轮流登场亮相，1995 年日本主机市场进入了前所未有的白热化阶段，由于自家的次世代主机 N64 要到 1996 年才能够发售，棋慢一着的任天堂除了继续在 SFC 平台上推出大量优秀作品之外，也不得不通过其他途径来强化 SFC 平台的竞争力。在这样的大环境下，以推出过“《火焰之纹章》系列”而知名的 Intelligent System 也在任天堂的要求下，开发出了一款容量仅 8Mb 的益智方块消除游戏——《花仙子方块》，由于容量较小也相应降低了卡带的生产成本（本作售价为 5800 日元，而当时主流 SFC 大作的价格均为 10000 日元以上），实际上这也是除了《马里奥医生》之类的移植作品之外，任天堂在 SFC 平台上推出的第一款原创方块消除类型的游戏。

其实说到任天堂游戏的代表角色形象，马里奥、林克、皮卡丘、萨姆斯等等，相信大家一定能够信手拈来地说出一大串。而在这之中还有一位大家可能不太熟悉，画风非常特别的人物，也就是“花仙子莉普”——这位有着浓浓萌系魔法少女风的角色。作为《花仙子方块》这款作品的代表角色，莉普迅速在低龄女生玩家群中获得了很高人气，在日后的“《任天堂大乱斗》”也能够看到和她有关的要素。《花仙子方块》描述了莉普等 9 位妖精为了拯救妖精界，帮助被洗脑的妖精同伴而只身挑战魔王萨那托斯的故事，本作虽然只有 8Mb 的低容量，但是提供的游戏模式非常丰富，既有挑战魔王的剧情模式，也有无上限的刷分模式和限制时间、限制次数内计算得分的模式，当然 2 人对战也是不可或缺的。同时还有不少隐藏要素，方块消除时爆发特效的演出也非常爽快。游戏发售后颇受好评，日后被先后移植到 GC 平台和 NDS 平台，并推出了例如《耀西方块》和《宝可梦方块》等衍生作品，方块消除游戏类型也由此成为了任天堂人气角色出场的常客。





超级统构足球

スーパーフォーメーションサッカー

厂商：Human　　发售日：1991 年 12 月 13 日

虽然早在 1999 年就已经倒闭，但是 Human 在日本业界的众多游戏厂商也可算是一家颇具个性的公司，这家公司最有名的作品就是至今仍然在推出的“《超火爆摔跤》系列”（目前版权归 Spike－Chunsoft），除此以外还有“《钟楼》系列”、“《黄昏症候群》系列”等作品。“《统构足球》系列”也是 Human 一直以来主打的体育题材作品之一，《超级统构足球》发售于 1991 年，是该系列的第





二部作品（首作为PCE平台的《フォーメーションサッカーヒューマンカップ'90》)。本作一反以往足球游戏使用横版卷轴视角的传统，开创性的使用俯视纵版卷轴视角来开展比赛，大幅度增加了游戏的临场感。同时顾名思义，名称中带有"Formation（阵型）"，本作对于阵型的设置和调整可以说是尤为重要。作为一款上世纪90年代初就推出的足球游戏，本作开创性的推出了"不同的球员有不同的数值"这一设定，大大丰富了玩家的玩法和战术。趁着日本实行足球职业化改革以及94美国世界杯的热度，"《统构足球》系列"也不断推出新作，不过在该系列粉丝的心中，系列最经典作品的地位依然毋庸置疑地属于《超级统构足球》，在EA和Konami分别推出"《FIFA》系列"和"《胜利11人》系列"之前，它也可以说是家用机平台上最好的足球游戏之一。

地球冒险 2

EarthBound

厂商：任天堂　　发售日：1994年8月27日（日版），1995年6月5日（美版）

单看美版标题或许并不是那么引人注目，但是对于喜爱日式RPG的玩家来说，日版标题《MOTHER》或许更为深入人心，本作前作是1989年于FC平台推出的《地球冒险》，这款由著名作家系井重里担任制作人和剧本的作品，在当时世界观设定还是以剑与魔法为主流的日式RPG中，以另辟蹊径的现实系题材吸引了不少玩家的注目，游戏中各种回复道具都是日常的食物，可以打电话叫外卖等设定都让玩家感到相当亲切。第二作《地球冒险2 基卡的反击》（MOTHER2 ギーグの逆袭）发售于1994年这个SFC平台名作集中推出的年份。由于前作并未推出美版，因此本作在北美推出时以《EarthBound》的标题发售，这也是中文译名《地球冒险》的由来（其实日版标题MOTHER本身就有着母星地球的含义）。

本作的剧本原型来自于史蒂芬·金的小说《魔符》，虽然剧情和世界观上和前作没有联系，不过延续了前作的美国现代风格。舞台发生在199X年的美国某小镇，某晚一颗陨石自天而降，主人公和邻居发现陨石中飞出了一只飞虫，而那只虫子自称来自未来的使者，告诉主人公一个名叫基卡的宇宙侵略者正企图侵略地球的消息，而主人公则要成为救世主去阻止基卡，由此主人公踏上了前往全世界寻找8个能源点和共同战斗的同伴的旅途。本作的最大特色就是系井重里负责的剧本和演出，每一个NPC的台词都值得玩家细细品味。而铃木庆一和田中宏和的创作的现代流行风的BGM也是本作不可或缺的特色。战斗系统方面，本作的最大特色在于角色受到攻击之后的HP减少并非一瞬间完成，而是有一个缓慢流失的过程，玩家只需要在角色HP归0前打倒敌人或是施加回复即可，由此也派生出了许多不同于传统RPG游戏的战略战术。同时本作改为可见遇敌制，避免了玩家在前作中频繁踩地雷而产生烦躁感。依靠高完成度以及不同于其他RPG的独特文化氛围受到了玩家的高度好评，本作成为了一款"无论是大人还是小孩都能充分享受乐趣"的RPG作品。





此外，《地球冒险2》在开发过程中剧本、音乐、图像都已经基本完成的情况下，却在编程方面遭遇难关、进度缓慢。而已故任天堂社长岩田聪在当时被调往开发组协助工作担任本作主程序员，"把现有部分修改到完善状态至少需要两年，但如果从头重做的话半年时间就足够了。"抛下豪言壮语的岩田聪果然不负众望，在推翻了原有成果之后果然在半年内就完成了本作的编程工作。成为了《地球冒险2》的一段佳话。

超级拳击

Super Punch — Out!!

厂商：任天堂　　发售日：1994年（美版）



《拳击》（Punch — Out !!）是任天堂在上世纪80年代推出的街机拳击游戏（后被移植到FC），而这款作品的负责人正是任天堂元老——后来担任了N64、NGC、wii等多部家用主机开发的竹田玄洋，而宫本茂也参与了游戏设计制作。《超级拳击》是其续作，最初于1985年发售于街机平台，之后于1994年在欧美地区推出了SFC版，在游戏中，游戏中共有来自各个国家的共16名角色（游戏来自中国的角色名字叫做"回锅肉"……），其个性和战斗风格均不同，玩家所扮演的主人公将要——挑战他们。游戏画面采用越肩视角，玩家可以清楚地看到对手的表情神态，可谓魄力十足。在对战中，玩家需要根据系统提示预测对方的攻击方向，之后根据情况选用包括高速连击或是强力重击在内的许多攻防技巧来巧妙地击倒对方。本作并未推出日版的卡带版，直到1998年才作为Nintedo Power（任天堂提供的官方游戏拷贝业务）对应游戏登陆日本。



（未完待续）

文 马修 美编 咕噜

1972年8月，首次赋予电视机以呈现电子游戏娱乐功能的电视游戏机初次亮相，自此以后，电视机的作用也不再仅限于用来播放电视节目。时光荏苒，距离名为米罗华奥德赛的第一部电视游戏主机上市已经过去了45年，在这篇特企中，我们来重温那个不寻常、但又很容易被历史尘埃埋没的伟大诞生。



黎明之光 电视游戏机诞生45周年纪念

特别企划 SPECIAL FEATURE

序篇 实验室里诞生的电子游戏

电子游戏这个词在国内几乎是伴随着游戏机的引入而一路走到今天，其英文原名为Electronic games，指的是依托于电子媒体平台运行的所有交互游戏。由于大多数都是视频游戏（Video Game），所以电子游戏往往和视频游戏画上等号，事实上电子游戏从诞生至今，非视频游戏少之又少。而随着科技的发展，电子游戏的分类也被不断扩展。

电子游戏的出现最早可以追溯到1947年，当时美苏因为冷战而不断在军事上投入各种高新科技的研发，电子技术由于在核打击上的巨大作用，因此成为军事科研项目的重点发展对象。虽然无论是实验室还是研究课题都很严肃，但研究员们并不希望生活就此古板无趣下去，于是拿这些高大上的设备找乐子就成了不少研究员枯燥劳碌工作之余的日常。1947年，从事阴极射线管研究的设计师托马斯·高德史密斯（Thomas T. Goldsmith）和艾斯特·雷·曼恩（Estle Ray Mann），基于电子信号在阴极射线管CRT上的变化，使用旋钮改变CRT上的光斑轨迹，模拟了炮弹轰炸目标的操作。这款名为“阴极射线管娱乐装置”的游戏虽然通过电子技术实现，但因为并非通过计算机运行，所以其视频游戏始祖的地位一直存在争议。

之后，从事电脑编程方面的科学家开始致力于人机对弈方面的研究，1948年，在二战中以破译密码闻名的人工智能之父阿兰·图灵（Alan Turing），与钱珀瑙恩（D. G. Champernowne）编写了首个国际象棋算法，在当时的电脑机能尚无法支持该算法的情况下，人机对弈以测试的方式获得了一胜一负的结果。

1951年的不列颠科学展上，由佛朗提（Ferranti）设计开发的Nimrod展出，这款旨在向公众解说数字计算机基本原理的电脑，因为采用回合制数学战略游戏的方式来展示，而成为了世界上最早专门为游戏设计的数字计算机，这部计算机甚至可以说是今天专门为玩游戏而生的电视游戏机的前身。人机对弈的棋类游戏也成为接下来几年在计算机圈子里一度流行的类型。

1958年，威廉·辛吉勃森（William Higinbotham）在布鲁克海文国家实验室开发出了用示波器显示、采用侧视角模拟打球的《双人网球》（Tennis for Two），并自制两个专门的铝质控制器。在实验室的年度展览上，《双人网球》大受欢迎，影响力延续到70年代末。由于这个游戏不包含任何技术革新，而且是首款纯粹作为娱乐产品推出而非学术研究或商业技术推广，因此这款游戏也更多地被认为是真正意义上的第一款视频游戏。

1961年，史蒂夫·罗素在麻省理工学院的一部新电脑DEC PDP-1中编写了名为《太空战争》的可双人对战游戏。

1971年，诺兰·布什内尔和泰德·巴内两人基于《太空战争》制作了游戏《电脑太空大战》，并安装在原本是机械电力娱乐设备的投币式街机上，创造了人类史上首个业务投币型电子游戏街机。

1972年，世界上第一台通过向电视发射信号并进行互动的电视游戏机米罗华奥德赛（Magnavox Odyssey）发售，电视游戏机登上历史舞台。而这个45年前的发明，也正是我们今天的讲述重点。



▲被广泛认为是第一款视频游戏的《双人网球》。

诞生篇 不懈的理想坚守者

一部主机的诞生离不开他的开发者，在这部分我们就来看看这个逃出纳粹魔爪的犹太人，如何创造了改变无数家庭娱乐方式的电视游戏机。

电视游戏机的始祖米罗华奥德赛（Magnavox Odyssey，简称奥德赛，下同），原型机叫做“棕盒”（Brown Box），发明者拉尔夫·亨利·贝尔（Ralph Henry Baer）的原名叫鲁道夫·海因里希·贝尔，1922年出生在德国的犹太人家庭，童年时正逢第一次世界大战后欧洲的战后大萧条使得种族优劣之说日盛，纳粹上台更将种族优劣观公开化。16岁时，贝尔一家人在臭名昭著的“水晶之夜事件”（纳粹党卫队在德国全境袭击犹太人）爆发前的两个月逃去了美国，贝尔也将名字更改为英语化的“拉尔夫·亨利·贝尔”。

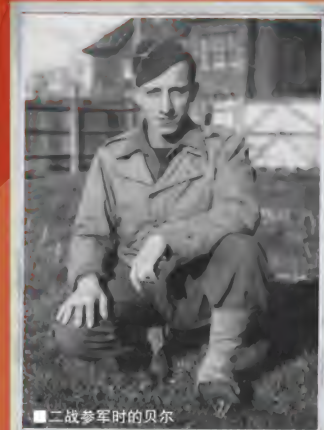
当时的美国经济正进入新一轮的衰退和通缩周期，接纳的犹太人也远超限额。在此背景下逃难到美国的贝尔只能自讨生路，在一家皮套厂做起了缝皮套的童工，在此期间他做出了能同时缝制多个皮套的机器，虽然这个小发明让年轻的他一度成为了工厂里的焦点人物，但他并不甘心做区区一个皮套厂的发明家。在从公交广告看到当时还在萌芽期的电子技术函授招生广告后，便带着对新兴技术的好奇以及对发明才能展示的渴望，报取了国家无线电学院的函授培训。1940年毕业后，贝尔辞去了皮套厂的工作，成为了无线电维修技师。二战爆发后，贝尔于1943年参军，到英国伦敦美军总部的军方情报部门担任情报官员，退伍后在《军人安置法案》的资助下，在美国电视理工学院获得电视工程学学士学位。

接着贝尔在纽约的一家小商店做了一段时间的维修电视机和录音机的工作，之后进入制造医疗电子仪器的小公司Wappler担任首席工程师，期间获得多项医用设备专利。1951年进入劳拉尔电子公司，为IBM设计电源线载波信号装置。1952年完成了婚姻大事，同年进入电晶体公司（Transitron）公司，一直晋升到副总裁。1956年跳槽到美国军工承包商桑德斯联营（Sanders Associates），一直工作到退休。

让拉尔夫·贝尔连续跳槽、最终留在桑德斯联营的原因，来自于他对电视娱乐功能的设想。1951年在劳拉尔公司时，因为战后经济起飞以及电视机降价两个因素，电视机在美国开始普及，传统的大广播公司也开始纷纷进入电视行业，虽然那个时候的电视节目还很有限，但对于当时的家庭来说，晚饭后一家人围坐在电视前已经是很前卫的休闲娱乐形式了。拉尔夫·贝尔认为电视机必将迎来巨大的市场爆发，所以他提出可以赋予电视机在收看节目以外的新娱乐方式，于是向劳拉尔的高管提出了自己想法。高管很认同电视机市场不远的将来会爆发，但拒绝了贝尔的提议——这并不意外，把有限的资金用在当下高速发展且变现最快的行业，而非可能前景无限但也可能承担巨大风险的未知项目上，是大多数经营者的正常选择。

在一番跳槽进入桑德斯联营后，拉尔夫·贝尔的带着500人的团队开发起了军事电子系统，军方对电视机在收看节目以外的军事用途，让贝尔再度拾起了当年在劳拉尔时的想法。他于1966年撰写了一篇四页纸的文档，提出将当时的3号频道和4号频道改为游戏频道，以此让电子游戏通过电视走进千家万户的想法。

虽然时隔五年，但此时的情况和他在劳拉尔时没有什么本质的区别，电子游戏依然是实验室电脑上的小圈子娱乐。而60年代中期，全美国已经有4000万台电视机走入了家庭，电视行业仍然蓬勃发展，难道放着眼前这么一大块大蛋糕不去抢而去额外探索未知领域？所以对于贝尔的侃侃而谈，桑德尔的高层并没有多看好，但因为是公司的骨干，所以还是拨给他一间空屋子，并指派鲍勃·特兰姆雷（Bob Tremblay）协助他，来开发这个能给电视发射游戏信号的盒子。


■二战参军时的贝尔

原型机开发

在特兰姆雷的帮助下，1966年12月，贝尔开发出了第一部原型机“电视游戏1号”（TV Game #1），实现了在电视屏幕上的垂直线移动操作，这是电视机首次通过外设与用户实现了操作互动。

当他们把原型机演示给桑德斯的研发总监赫伯·坎普曼时，坎普曼毫不犹豫地拨给了他们2000美元的劳务费和500美元的材料费。字面上看这笔研发资金当然不多，即便在60年代的美国也只相当于一个普通美国人的一年收入，放在新事物的研发上还是非常少的，还好，拉尔夫·贝尔对于用电视玩游戏的想法更多是来自于创意而非烧钱。


▲1969年，贝尔和同事展示原型机棕盒并演示乒乓球游戏。

2月，技术员比尔·哈里森（Bill Harrison）加入到开发团队中，协助贝尔修改完善“电视游戏1号”，之后工程师比尔·鲁西（Bill Rusch）也加入到开发中来。这期间，人类史上第一款在电视上运行的游戏Demo诞生了——让两个人比赛填满或倒空桶里的水。6月，第二部原型机也开发出来，与之同时出现的游戏，是两个光点的互相追逐，拉尔夫·贝尔称其为“猎人与狐狸”（正式上市后被命名为《猫和老鼠》）。而在寻找到玩具光枪让电视上光点消失的方法后，光枪游戏也成了他接下来实现的目标。

此时初始的研发资金已经用得差不多了，将玩具枪变成光枪也需要一大笔钱。于是贝尔在共同开发的小伙伴们的鼓励下，带上游戏Demo去给董事会演示。虽然大多数董事都没有兴趣，但却获得了桑德斯联营首席执行官罗登·桑德斯（Royden Sanders）的认可，他授权该项目继续进行，直到这个游戏设备商品化。

1967年8月，贝尔和哈里森完成了第三台原型机的开发，但贝尔发现，若按照他最初预想的每台20～25美元的价格，会有很多功能被剔除掉，从而使得乐趣大打折扣。鲁西用自己的创意解决了贝尔的困扰：用“三点显示”的方法来展现乒乓球的运动，从而用点和线完成了对俯视角度乒乓球的模拟。11月，第四台样机出炉，此时的4个样机，已经拥有了三个游戏：光枪、追逐和乒乓球。尽管高层依然觉得有待改进，但也开始为这个盒子寻找制造商了——他们为贝尔寻找的是商业销售领域的合作伙伴，而桑德斯所从事的是军工领域而非民用商业领域。

在拉尔夫与有线电视行业接触后，原型机吸引了当时的提字器公司的注意，之后双方进行了为期数月的谈判，但后来提字器公司因为财务困难而使得合作项目搁置，最终于1968年4月被迫退出。在此期间，第5部原型机正处于开发之中。到1969年1月，第7部原型机也被开发了出来，因为机器外面包着模拟木头纹理的棕色胶带，所以这部原型机得到一个名字：棕盒（Brown Box）。贝尔亲切地称它为“小棕盒子”。

贝尔和团队的开发者们都认为，这个电视游戏盒子系统已经基本完成

了，接下来桑德斯公司为他申请了专利，并推荐了几个可能达成合作的公司，贝尔和哈里森也找了几个公司来寻求将棕盒商业化的合作，但对方大都是好奇而已；美国无线电公司（RAC）虽然表示愿意购买设备，但最终还是没能达成协议。不过命运之神还是悄悄地眷顾了贝尔一下：从 RAC 跳槽去显示设备公司米罗华（Magnavox）的高管比尔·恩德斯（Bill Enders）一直惦记着贝尔的那个神奇的盒子，于是他出面促成了米罗华与桑德斯的会面。1967 年 7 月，贝尔向米罗华的高管们展示了他的棕盒，尽管不出所料大多数高管依然和以前的老大们一样反应不温不火，但米罗华的市场营销副总裁格里·马丁对其非常看好，力排众议之后，米罗华与桑德斯开始进行谈判，最终在 1971 年 1 月签署了合作协议。



■棕盒和光枪，棕盒由5节1号电池供电，光枪则是步枪外形 。

从棕盒到奥德赛

对于民用娱乐产品，米罗华显然比做军工的桑德斯更有想法。他们首先就是把外观、尤其是配色改得更轻快，内部改造则咨询了贝尔和哈里森的意见。相比棕盒，米罗华用更商业化的方法，将原本用拨号切换游戏的方式，改为卡带切换的方式，具体做法就是将游戏对应不同的印刷电路板，插入后便会切换到不同的游戏——这就是最早的游戏卡带了，不过这和后来将游戏内容灌入到卡带、主机与游戏内容分离的 ROM 卡带还是有本质区别的。而另一大改变，是取消了彩色显示，当时大量普及的是黑白电视机，彩色电视机对大多数家庭来说还是奢侈品。而且由于成本问题，机器在改造时采用了集成电路而非独立元件，这也使得在计划日期已经定下的情况下，根本没有充足的时间去重新设计机器内部的相关部件并进行测试了。

最初，米罗华将研发代号命名为"Skill-O-Vision"，后来发布时赋予了其正式的名字奥德赛（Odyssey）。而在接下来的商品化改造中，原本内置的光枪射击游戏被米罗华单独拿出来销售，并增加了米罗华的纸牌、扑克等游戏，还同捆了相应的电视罩，新增的这些内容使得主机的售价提升到 99.99 美元（相当于 2017 年的 587 美元，折合人民币约 4000 元），这已经远远超过贝尔预想的 20 ~ 25 美元的价格了，贝尔认为那些增加的功能都是是无意义的画蛇添足，徒增成本而用户并不会使用。不过米罗华方面凭借多年的经验，相信这只要把卖点宣传到位，样新鲜有趣的东西完全会有相当多的人来争先恐后地掏钱。由于已经签了合同，贝尔即使意见不被采纳，也只能作罢。

一切准备就绪后，米罗华正式对外公布了奥德赛主机，并演示其在电视机上运行的游戏，宣布将在 1972 年 9 月发售这个能用电视来玩游戏的设备，而在发售前，它将会更近距离地展示给经销商和媒体。

1972 年 9 月，人类史上第一台以通过普及到千家万户的电视机来显示游戏内容、并专门为游戏而生的电视游戏机米罗华奥德赛发售了。米罗华因为尚不知道市场的接受程度，首批保守地生产了 5 万台。不过出于对全新的家庭娱乐方式的自信，米罗华认为这个东西足以吸引消费者主动走进店中，因此将销售渠道限制在自己的经销商中而未与普通零售商进行任何合作，并进行捆绑促销：原价 99.99 美元的神奇盒子，与米罗华电视一起购买 50 美元就可以买到，你还在犹豫什么……



■奥德赛主机和它的游戏卡。

不算冷也不算热的初号机



▲70年代的奥德赛主机的广告。

类似拉尔夫·贝尔与米罗华这样的合作，必然会有开发者和销售厂商的分歧，贝尔除了对米罗华给机器塞一堆额外的星系导致价格飙升有意见外，对于米罗华限制销售商的行为也表示不满，他觉得米罗华此举会让人们误以为只有米罗华的电视可以运行奥德赛主机，而来自其他方面的消息也称：当时的经销商为了卖出更多的电视，的确会有意在运行奥德赛的电视上误导消费者。

贝尔的不满即便在现在看也是成立的，但当时作为新鲜事物的电视游戏机，首批的 5 万台完全是供不应求，因此米罗华在接下来追加了生产。由于贝尔和米罗华在记忆数据上的分歧，因此 1972 年奥德赛生产数量存在 12 万和 14 万两个数据；同样在年销量上，也有 10 万同 6 万 9 千两个分别来自贝尔和奥德赛产品经理的不同数据。对此，米罗华公司助理产品规划师表示：销量完全符合预期。

之后根据贝尔的回忆，首发之后，需求还在增长，1973 年又生产了 2 万 7 千台，售出了 2 万台。并且开始向澳大利亚、比利时、法国、德国等 12 个美国之外的国家地区发售。国际版的销量主要集中在英国，非英文版则是在 1974 年发售。这一年，米罗华为他们的所有产品举行了大型的广告宣传活动，使得奥德赛在 1974 年卖出了 12.9 万台（贝尔回忆中称 15 万）。到 1975 年奥德赛停产，贝尔回忆中的奥德赛的最终销量是 35 万台，而米罗华方面的数据比这还要高些。光枪周边则售出了 2 万个。

奥德赛系列与电视游戏机的第一世代

1974年，米罗华公司被飞利浦收购，并对奥德赛主机的销售方式也进行了改变。首先是将之前插卡切换游戏的机型停产，接着从1975年开始推出内置单独游戏的机型，第一批是奥德赛100和奥德赛200，内置游戏是乒乓球和曲棍球游戏。之后一直到1978年，飞利浦米罗华总共推出了11种机型以及1款原型机，因为都是奥德赛的延续，因此这一系列都被称为“奥德赛系列”。1973年时，贝尔曾给米罗华提出建议，希望为游戏加上声音，但没有被米罗华采纳，不过后来不仅为系列的机型加上了简单的电子模拟音和色彩（其实依然是单色），还把同时游玩的人数扩大到最多4人，但本质上仍然是最初的奥德赛主机的延伸。

米罗华奥德赛的销量尽管在今天看并不算成功，游戏画面也都非常简单，但却开创了电视游戏的大时代。除了奥德赛使用了早期的印刷电路板游戏卡带以外，大量的跟风者包括米罗华自己后来推出的奥德赛系列，无一不是内置游戏的封闭系统。因此，这个一切都尚在萌芽期但已初露锋芒的时代，被称为电视游戏主机史上的第一个世代。1976年，随着飞兆半导体公司的首部基于CPU、引入街机游戏代码存储格式的电视游戏主机“1292高级可编程视频系统”（VES）上市，电视游戏机迎来了第二个世代，但第一世代并未就此结束，世界上很多刚刚起步的小厂，依然依靠克隆米罗华奥德赛的游戏一体机，来为自己赚取第一桶金。



▲奥德赛300，内置的是一款弹球游戏，用左右两个旋钮来移动屏幕上的两组挡板上下移动。

后续篇 围绕奥德赛的恩怨纠葛

所谓的树大招风，尽管米罗华奥德赛的影响力并不如后来世代的主力机种们，但在那个时候，手握电视游戏诸多版权的奥德赛与他的开发者拉尔夫·贝尔，还是因此和不少厂商以及游戏从业者，有了不少摩擦。

电视游戏之父之争（上）

《乒乓球》是奥德赛的代表作，无论是展览还是销售，该作的热度相对其他游戏都是压倒性的。就在拉尔贝·贝尔享受着参展者们沉迷于《乒乓球》的试玩而久久不愿离去的热情时，他没有想到：很快，乒乓球游戏就将引发视频游戏有史以来的第一轮火爆，但并不是他开发的这款。

1972年5月，当时米罗华正向公众和媒体展出尚未发售的奥德赛主机，众多怀揣着不同目的和心情的与会者们中，有一个叫诺兰·布什内尔（Nolan Bushnell）的年轻人。他在之前刚刚和伙伴基于早年的《太空战争》而推出了首款业务投币型电子游戏街机游戏《电脑太空大战》，但远未达到他预期的成功，这次来参展自然是想看看电视上玩的游戏机的效果如何。黑白显示的奥德赛主机并没有让他太感冒，但《乒乓球》却吸引了他，他认为这样的游戏对于街机的意义非常重大！此时布什内尔刚刚把公司名改成雅达利，新加入的工程师为他们的乒乓球游戏加入了随着比赛时间进行球速加快、八段回球角度、加入模拟音效等新元素，这就是著名的《乓》。游戏从1972年8月原型机被投放到酒吧，到寻找到合作厂商后批量生产投放到各大游乐场和街机厅，引发了电子游戏自实验室中诞生以来第一次在商业领域的火爆。1974年，雅达利也设计出了《乓》的家庭版原型，由于零售商难找，因此对于好不容易答应合作的体育用品商西尔斯，布什内尔进行了包括主机打上西尔斯品牌等的让步，而这批1万5千台内置《乓》的游戏机，也成为这一年圣诞最炙手可热的商品。

就和奥德赛主机一样，火起来的《乓》也引来了不少其他公司跟风推出克隆之作，由于该专利已经被占了坑，雅达利无法给《乓》申请专利，因此布什内尔也无可奈何，只能称跟风者们为“豺狼”，其痛恨可见一斑。但很快，他也因为模仿而收到了法院的传票。而起诉者正是专利持有者所授权的米罗华。

在桑德斯联营与米罗华的合同中，桑德斯将包括处理侵权在内的各种权利都授给了米罗华。不过在奥德赛主机上市后，很多跟风者们在大量推出克隆主机时，并没有向米罗华申请授权，而米罗华对此也是睁只眼闭只眼，把更多精力放在封闭机型的销售及后续主机的开发上。以至于《乓》的火爆，都是拉尔夫·贝尔先生注意到的。

在桑德斯的施压下，1974年，米罗华终于开始对跟风者们进行起诉，而风头正劲的雅达利，自然是首当其冲。



▲当时刊登在报纸上的开发人员与《乓》的合影，这个街机游戏让电子游戏在商业领域掀起了首次热潮

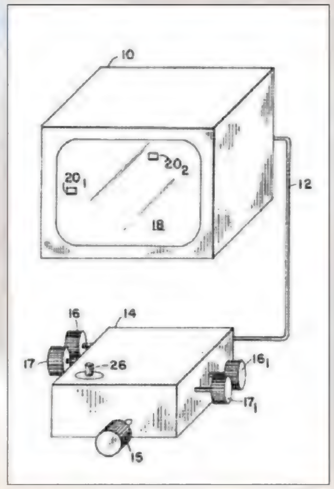
电视游戏之父之争（下）

在庭审中，米罗华拿出了雅达利侵权的充分证据：1966 年贝尔在桑德斯时就形成的乒乓球游戏理念，以及拉尔夫·贝尔申请的相关专利。还通过目击人的陈述及奥德赛展会访客签名，证实布什内尔在发布《乓》之前试玩了奥德赛的乒乓球游戏。虽然证据确凿，但雅达利的律师认为球与球拍形式的游戏并不是第一次出现，据此可以推翻贝尔的专利进而赢得官司，然而需要投入的高达 150 万美元的法律费用已经超过了雅达利的公司资金。无奈之下，布什内尔只好采用了庭外解决的方式，最终雅达利以 70 万美元的代价拿到了米罗华的许可协议，在协议的有效期内，其他公司再做类似的克隆游戏，雅达利就可以直接去索要授权费。同时米罗华也拥有接下来一年雅达利产品的全部所有权。

这个结果对雅达利的影响非常大，协议中米罗华对雅达利一年内产品的所有权让雅达利不敢在接下来的一年中上市新产品，研发中的新的电视游戏机更面临着资金断流的窘境。在自己缺钱、低迷的股市也解决不了资金的情况下，布什内尔无奈只好将雅达利以 2800 万美元的价格卖给了华纳通信（后来的时代华纳）。虽然 Atari 2600 顺利诞生并在日后引发热潮，但布什内尔却因为与华纳的多方面分歧而在 1978 年末被迫辞职。

1982 年，雅达利起诉奥德赛 2 主机上的《Munchkin》侵犯其与 Midway 共同引进的 Namco 游戏《吃豆人》，成功胜诉，算是报了当年那场官司的仇。而布什内尔此时虽已离开，但对于米罗华的起诉、尤其是背后的拉尔夫·贝尔，依然怀恨在心，如果球与拍的专利不是被贝尔而是由自己获得，他就不至于面对跟风者们无可奈何，更不会因为起诉而引发一连串的骨牌效应导致他离开一手创建的雅达利。因此他在报纸等媒体上，以争夺"电视游戏之父"身分的方式来降低贝尔的影响。不过最终，业界还是达成了"拉尔夫·贝尔是电视游戏之父，布什内尔创造了商用电子游戏机"的一致看法。

2014 年，拉尔夫·贝尔去世，已经年过七旬的布什内尔在悼词中肯定了老对手拉尔夫·贝尔的奠基地位："他对视频游戏崛起贡献，不该被遗忘。"



▲拉尔夫·贝尔关于电视游戏方式的480专利

对任天堂的反戈一击

米罗华奥德赛作为电视游戏机的"初号机"，距离后来的 Atari 2600、FC 那般的火爆差了很远，后续机型也完全被湮没在同时代互相模仿而缺乏特性的第一世代主机中，但不仅为其带来 100 多项授权收入，更获得了 1 亿美元的赔偿金，这都归功于桑德斯联营在给拉尔夫·贝尔开发原型机时以及后来给他申请的专利。从 1974 年米罗华被桑德拉催着去起诉包括雅达利的模仿者们开始，之后的 10 年时间，米罗华起诉了 10 多家公司，里面包括了美泰、动视、Coleco 等在当时或后来都颇有影响力的公司。

这些专利既包括电视游戏形式本身，也有拍 / 棍击打球的游戏形式，这对当时的游戏机硬件以及做打击球类游戏的厂商们来说，犹如一块巨大的阴云，想做这些就要向桑德斯支付授权金，否则便会受到侵权起诉。而质疑甚至寻求从法律方式来扳倒桑德斯的电视游戏专利，也成为很多游戏公司律师们的重要研究课题，其中来头最大的，是任天堂。

早在 1975 年，任天堂就从米罗华处获得授权生产类似米罗华奥德赛的"彩色电视游戏"（Color TV Game），而且在日本获得了不错的销量。1982 年，任天堂停止向米罗华支付授权费。1983 年 9 月，米罗华通知任天堂的《大力水手》等游戏侵犯了桑德斯授予其的 28507 专利。6 个月后，任天堂将一些游戏卡样品发给了米罗华，而米罗华在次月回复称：这些和之前的游戏一样都符合 507 专利。在米罗华看来，任天堂无论是电视游戏机本身，还是《高尔夫》、《西部枪手》等游戏，都涉及到 28507、28598、3728480 三项专利。

在你来我往的协商中，1986 年 1 月，同样遭到米罗华起诉的动视被法院判定侵犯了 507 号专利，让任天堂感受到了巨大的危机。在收到米罗华一系列的侵权起诉警告后，任天堂先发制人，于 1987 年 5 月以被威胁起诉的名义，正式向美国纽约地方法院起诉米罗华以及背后掌握着版权的桑德斯联营。任天堂方面的律师研究了围绕奥德赛的专利以及之前的官司，最终选择了雅达利当年想走却因为缺钱没能走下去的方式：否认专利的有效性。任天堂从 480 专利的漏洞着手，进而质疑到 507 专利。不过最终都能未能撼动桑德斯的专利权——以上就是美国法律界官方对这起官司的记载。

值得一提的是，业界对于这个官司还有另一个记载：1985 年任天堂主动对米罗华及桑德斯发起起诉，质疑其专利。任天堂方面指出：早在 1958 年，威廉·辛吉勃森就在布鲁克海文国家实验室开发并展出《双人网球》，这同时包含了视频游戏和棍 / 拍击球两种形式，以此为据，来起诉桑德斯的专利的无效。甚至据说请来已经 75 多岁的威廉·辛吉勃森出庭作证。但法官认为：示波器并不同于专利上的电视接收游戏信号的形式，因此任天堂的指控无效，而任天堂因此也遭到米罗华的反诉，从美国推广 NES（美版 FC）的费用中拿出 1000 ~ 1500 万元支付给依旧拥有版权的桑德斯和米罗华。

后者作为坊间流传故事，显然在时间上与美国司法的官方记载有出入，而官方对于任天堂以何种方式质疑桑德斯的专利也并没有详细记载。但从拉尔夫·贝尔晚年时仍然对任天堂放下不的怨念来看，任天堂当时的起诉应该也是直指其"电视游戏之父"的地位的。

1993 年，随着围绕奥德赛的专利陆续到期，游戏厂商们才终于摆脱了束缚。



▲威廉·辛吉勃森与拉尔夫·贝尔。当年任天堂其实是有意混淆视频游戏与电视游戏的概念，事实上这两个概念到今天也经常被用混。



▲早年任天堂经米罗华授权在日本推出的第一世代主机"彩色电视游戏"系列的广告宣传图。

游深度 CULTURES OF GAMER 特别企划

电视游戏之父的晚年生活

从开发电视游戏原型机一直到小棕盒子面世，那段完全按照拉尔夫·贝尔的想法去实现梦想的日子，应该就是他人生中最美好的时光了。之后与米罗华的合作虽然没有大的冲突，但诸如功能、定价、销售等方面也积累了不小的矛盾，因此在奥德赛后续主机开发中，贝尔也是很少过问，更多地是去投身到其他的有趣发明中，比如与霍华德·莫里森合作开发、被视为声音电子游戏的启蒙者之一的电子玩具《西蒙》（Simon）。

当由他拉开序幕的电视游戏市场已经马力十足地开动前行时，他认识到自己在桑德斯所拥有的研发条件，无论是技术、资金还是人才，面对专门的游戏公司都已不具备任何优势，甚至他自己对电视游戏的理解也早已跟不上飞速发展的市场，他便彻底不再参与电视游戏机的开发，而搞一些有趣的电子玩具。和研发奥德赛原型机时一样，他始终用成熟的技术结合自己对趣味的理解及创意来创造乐趣，而他的这个理念，与电视游戏界另一位重量级人物横井军平的“枯萎技术的水平思考”理论不谋而合。

尽管一直低调，但是在一桩桩围绕奥德赛的官司中，作为专利持有者的拉尔夫·贝尔因为大多数时候都作为证人出席，因此也连带着被埋怨。虽然随着游戏的发展他正在被淡忘，但伴随着电视游戏发展起来的游戏媒体，还是将贝尔那正在渐渐被历史湮没的往日辉煌重现出来。晚年的贝尔在新罕布什尔州曼彻斯特的小屋，接受了很多媒体与玩家的采访和探望。谈及往昔的恩怨是非，老爷子大都比较看淡，但对于布什内尔依然表现出很大的不屑，称那个人“40年来一直在讲同样的荒谬故事”；而对于当时正凭借Wii和NDS而如日中天的任天堂，老爷子依然对当年的起诉耿耿于怀。

2006年，厮守50年的发妻达娜·怀斯顿去世，拉尔夫·贝尔在这一年将他的元祖电视游戏机的硬件原型和文档捐赠给了华盛顿史密森尼学会等博物馆，时任美国总统的乔治·布什授予贝尔国际级技术奖，以纪念他“在互动电子游戏领域所做出的突破与开拓性的创造、开发及商业化贡献”；2008年，他获得IEEE Masaru Ibuka消费电子产品奖、美国游戏开发者大会颁发的先锋奖；2010年，入选美国国家发明家名人堂；2014年，获得IEEE爱迪生奖章……

晚年的拉尔夫·贝尔接受着一个又一个的荣誉，他虽然在人生巅峰时保持低调，但对于喜欢游戏、以及记得他的玩家们，他依然乐于接受采访，讲述电视游戏机诞生的故事，并展示他那些有趣的发明创造，甚至在他去世那年的年初，依然通过视频接受了采访。其他时候，他依然沉浸在电子发明带来的乐趣中，据家人说，他一直鼓捣发明到2013年。

在带着对过去日子的回忆和对电子乐趣发明探索的乐趣中，拉尔夫·贝尔于2014年12月6日在新罕布什尔州曼彻斯特的家中去世，享年92岁。他一生拥有超过150项专利，涉及游戏、医疗设备、电子贺卡、潜艇跟踪系统等多方面领域。2015年的游戏开发者大会上，已经去世的拉尔夫·贝尔再度被互动艺术与科学学院追授先锋奖。



拉尔夫·贝尔并不是电子游戏的创造者，甚至不是让电子游戏从实验室走进大众娱乐的第一人，但是他和奥德赛，却让电子游戏通过电视机走进千家万户家庭，让更多的人在更多的时间体会不同于以往的游戏乐趣。如今，电视游戏早已是世界范围的巨大产业，游戏的丰富类型和表现形式乃至乐趣创意几乎完全看不出当年黑白屏幕上那些简单游戏的身影，但无论是“电视游戏之父”拉尔夫·贝尔，还是初号机米罗华奥德赛，其奠基贡献，都已铭刻在了电视游戏的发展里程碑上。



■晚年的拉尔夫·贝尔，在摆满他发明创造的工作室里接待来访者时，当然少不了展示他最成功的发明“小棕盒子”。



平行、交汇与迷失
《生化危机》系列衍生影片回顾

2017年对于Capcom的“《生化危机》系列”来说是热闹的一年，首先是年初系列最新的游戏作品《生化危机7》以全新的面貌呈现在玩家面前，这立刻激起了圈内赞否两论的热烈讨论；接着真人版电影也迎来了号称终结之作的第六部作品——《生化危机 终章》，已经对女主角爱丽丝审美疲劳的观众们终于可以迎来“解脱”；而由Capcom亲力打造的第三部全CG影片《生化危机 复仇》也准备在年中全球院线上映。《生化危机》这个游戏系列的诞生之初就有着大量来自于电影的创作灵感，如今从头看来，《生化危机》的衍生影片从诞生之日起也和游戏本身有着不解之缘，在十几年的时光中互相影响着彼此的发展轨迹。

文 生于十月革命 编 纱迦 美编 雷普利

《生化危机》

早在2002年，当《生化危机》系列正依靠“任天堂NGC独占”的话题和素质极高的《生化危机 重制版》在游戏业界掀起波澜的时候，电影导演保罗·安德森则带着投资不到2000万美元的真人版电影《生化危机》登陆影坛。和其他游戏改编的电影一样，《生化危机》真人版电影也采取了全新的故事设定，除了一些关键设定名词如安布雷拉制药公司、t病毒是来自游戏本身以外，剧情则是完全原创，相当于游戏剧情的平行世界。影片里的人物名称基本来自小说“《爱丽丝梦游仙境》系列”：失忆的女主角爱丽丝、杀人不眨眼的超级电脑红色女王……此外还有由于t病毒泄露产生的大量丧尸以及由安布雷拉公司制



▲米拉·乔沃维奇扮演的《生化危机》真人版女主角爱丽丝

造的生化怪物丧尸犬和舔食者。影片从情节的发展到气氛的营造来说都可以称得上是一部佳作，影片结尾随着幸存下来的爱丽丝从医院走上浣熊市空无一人的街道将手中的霰弹枪上膛，保罗·安德森交出了一份令人满意的答卷。这部影片的一些元素甚至被后来的《生化》游戏作品加以改编利用出现在玩家面前，例如《生化危机 4》中的激光走廊和《生化危机 安布雷拉历代记》的超级电脑红色女王与加强版激光走廊等等。

影片的导演工作最早是由最近刚刚辞世的丧尸片之父乔治·罗梅罗担任的，由他导演的“《活死人》系列”正是《生化危机》游戏在开发之初的灵感来源之一。可惜的是，由于在剧本方面和制片方发生了分歧，乔治在 1999 年就离开了剧组。在整个项目搁置了一年多之后，才由保罗·安德森重新接过导筒。而保罗本人也是《生化危机》游戏的忠实粉丝，甚至要求参演的演员必须了解游戏的内容：最好能通关游戏，实在有困难也要观看游戏的通关视频才可以。而在片中扮演特种兵蕾恩的米切尔·罗德里格兹也是游戏的狂热爱好者之一，她甚至告诉自己的经纪人一有《生化危机》的影片立项就要立即通知她去参加选角。安德森起初也为在当时已经因为《女生出拳》而小有名气的米切尔改写了大量相关剧情，而扮演爱丽丝的米拉·乔沃维奇在加入剧组后发现了这一情况。感觉自己戏份被抢的米拉直接前往导演保罗所在的酒店房间进行交涉，在长达三个小时的时间里，米拉强硬的态度让保罗不得不放弃了一些修改。而这次交涉也让他们的关系进入了另一个阶段。



▲导演保罗·安德森和演员们在拍摄激光走廊惨烈戏码的现场

▼游戏中向真人版电影致敬的激光走廊

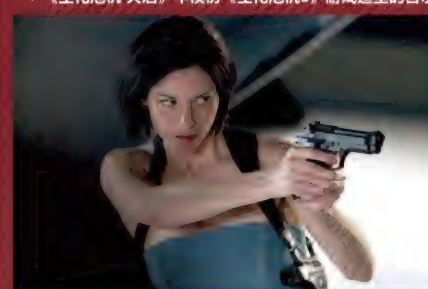




《生化危机 天启》

在第一部真人版电影拍摄结束之后，保罗·安德森就开始了续集剧本的编写。不过当第二部电影《生化危机 天启》开拍的时候，保罗因为正在执导《异形大战铁血战士》而分身乏术，于是片方就将影片的导演一职交给了亚历山大·维特。《天启》加入了更多来自《生化危机》游戏的人物，包括来自《生化危机 3》游戏中的角色吉尔、卡洛斯、尼古拉；怪物方面除了前作中出现过的丧尸、舔食者以外，还有同样来自《生化危机 3》的经典 BOSS 级角色——追迹者。影片中卡洛斯和尼古拉的造型与设定和游戏中有些差异，然而吉尔则基本遵从了游戏里的蓝衣短裙造型，吉尔的扮演者西耶娜·盖罗瑞甚至专门模仿了游戏中吉尔的走路姿势。整部影片有很多桥段和场景都致敬了 2 代和 3 代的游戏内容。而片中生化怪物追迹者使用加特林机枪的原创设定也在 2012 年发售的《生化危机 浣熊市行动》中被采用。影片中的浣熊市也和游戏中一样，在核弹的攻击下灰飞烟灭，爱丽丝也在保护他人的时候身受重伤并在坠机后被安布雷拉公司的埃塞克斯博士回收。随着身体恢复之后，爱丽丝的记忆也逐渐恢复，甚至获得了隔空杀人的超能力并藉此逃出。然而埃塞克斯博士却留了一手，他激活了爱丽丝体内的控制系统，将她变成了一具名为“爱丽丝计划”的生化武器……影片在 2004 年上映后大获成功，首周票房就突破了 2300 万美元，续集的立项也就变得顺理成章。

▼《生化危机 天启》中模仿《生化危机3》游戏造型的吉尔



《生化危机 灭绝》

2007 年，真人版的第三部影片《生化危机 灭绝》上映。这次的剧情并没有接续前作《天启》的剧情，而是一举将时间线设定在了前作的 5 年之后。t 病毒已经传播到世界各地，让人类遭受了灭顶之灾。幸存者们只得在废墟中辗转求生，而安布雷拉公司的埃塞克斯博士则不顾其他公司高层的反对，仍在利用克隆体来进行“爱丽丝计划”的实验。真正的爱丽丝则在荒漠中冒险，遇到了克莱尔、卡洛斯等幸存者。最终爱丽丝找到了已经因为注射过多血清而变成怪物的埃塞克斯博士，并最终在自己克隆体之一的帮助下用激光走廊陷阱杀死了埃塞克斯。之后爱丽丝便带领着与自己同心同德的一众克隆体杀向东京，准备向以阿尔伯特·威斯克为首的安布雷拉公司高层复仇……

这次的影片编剧依然是保罗·安德森，但导演换成了执导过“《挑战者》系列”电影的拉塞尔·马尔卡希。这次加入的游戏角色变成了克莱尔、卡洛斯和反派威斯克，而卡洛斯则因为掩护队友牺牲

了自己。而吉尔和克莱尔的哥哥——克里斯原本也要在影片中出现，可惜吉尔的演员西耶娜·盖罗瑞因为档期冲突而无缘本片；克里斯的有关剧情则更是直接被删减，甚至导致了克莱尔的剧情线索发生了变化。这次爱丽丝在片中大展身手，使用超能力飞檐走壁大打出手，甚至还用意念操纵火焰消灭了漫天的变异乌鸦群。也正是从这一作开始，影片开始从恐怖片向动作片发展，惊悚元素越来越少，打斗场面不减反增。而在戏外爱丽丝的扮演者米拉·乔沃维奇也为保罗·安德森诞下了一名叫做艾芙尔的女孩，米拉和保罗在第一部真人版电影开拍后就因戏生情，现在终于在第三部时有了爱情的结晶。

▼末世情结风格的《生化危机 灭绝》海报

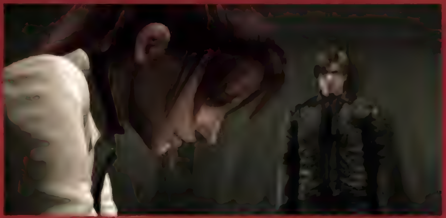


《生化危机 恶化》

《灭绝》虽然创造了不低的票房成绩，但影片的转型似乎并不被广大游戏爱好者接受，也正是从这部影片开始，真人版系列彻底走进了圈内唾弃圈外卖座的怪圈。对于游戏更加执着的玩家观众觉得影片已经变成了米拉·乔沃维奇扮演的爱丽丝的个人秀，甚至来自游戏方面的重要人物也都变成了配角龙套；而没有经过游戏系列影响的普通观众则认为影片的打斗刺激、动作明快，来自游戏的角色反而可有可无。即使是影评界的差评都不能改变影片继续卖座的事实，而正在网络论坛上关于影片的争论愈演愈烈的时候，Capcom 则公布了一部新的全 CG 的影片《生化危机 恶化》。如果说真人版还是由索尼影业和幕宝电影公司投资制作的话，这部《恶化》则是 Capcom 领衔并联合业界顶尖的动画公司进行制作，影片的导演也由 Capcom 自己选定。在《恶化》的第一部预告片中，观众们兴奋地看到已经在游戏系列中沉寂已久的克莱尔再次登场，尤其是对于游戏玩家来说，看到与游戏中人设一致的克莱尔更让他们激动。后续逐步揭露的情报显示《恶化》的故事发生在游戏《生化危机 4》之后，并且刚在《生化危机 4》中登场的里昂也会在影片中出现。为了调动起游戏粉丝们的情绪《恶化》的第二部预告片直接使用了当年的游戏《生化危机 2》的原声音乐作为背景乐，这也是里昂与克莱尔第一次登场的游戏，这一做法果然大大增加了人们的期待度。

随着 2008 年《生化危机 恶化》在全球范围内上映之后，观众们尤其是有游戏基础的人们发现，和真人版系列截然不同，CG 制作的《恶化》直接延续了游戏的剧情进行叙事。里昂和克莱尔由于机缘巧合在出现了丧尸航班的机场偶遇，经过各种混战与较量，里昂和克莱尔发现了事件幕后的主谋并将其绳之以法。然而一切并没有结束，除了早在游戏中登场过的 t 病毒和 G 病毒，在结尾时出现的回收 G 病毒的神秘组织特莱赛尔也给观众留下了深刻的印象。直到一年之后，人们才在游戏《生化危机 5》中发现原来特莱赛尔正是游戏中的主要反派组织。这也标志着《恶化》这部 CG 电影的剧情将被纳入游戏的官方剧情线，与游戏剧情实现互补。虽然《恶化》主要采取了 DVD 和 BD 的影碟发售方式，但还是在以游戏玩家为基础的观众群中赢得了不小的喝彩。影片还请到了当年《生化危机 3》的游戏编剧川村泰久作为顾问，一些剧情细节尤其是源于《生化 2》游戏内容的回忆情节都让观众们感动不已，动画编剧出身的菅正太郎也借由本作正式成为 Capcom《生化危机》游戏系列编剧的一员。

Capcom 牵头的《生化》CG 电影系列和真人版的一个最大不同点就是 CG 电影的剧情是为游戏的官方剧情线服务的，除了世界观要被限定在已有的范围之内，新概念的衍生也要考虑和前后游戏作品的衔接。《恶化》就是承接了游戏 4 代和 5 代之间的过渡阶段，在延续了 4 代的设定与之后的剧情线之后又为 5 代埋下了伏笔。在游戏系列已经逐渐将题材从生化危机事件意外爆发转移到生化恐怖主义全球肆虐之后，《恶化》则更近一步，将剧情引申到了罪恶公司与美国政府之间的暗中交易上来，让阴谋交织得更加细密，线索也变得更加繁杂。在叙事方面，电影较于游戏来说更为方便直接，观众不必再像游戏时那样更专注游玩而忽略剧情，这也让原本更为深层的剧情线索能够直观地被观众所领悟和感受。



▲以里昂和克莱尔为主角的《生化危机 恶化》

《生化危机 来生》

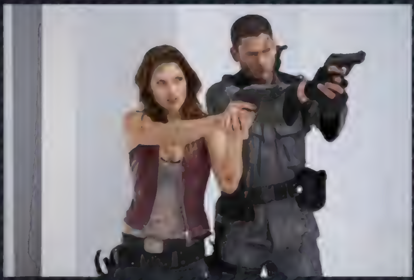
2009 年，也就是 Capcom 推出游戏《生化危机 5》的年份，保罗·安德森再次回归导演工作，为真人版《生化》电影摄制了第四部影片：《生化危机 来生》。影片于 2010 年在全球上映，这也是真人版《生化》影片首次在中国境内公映，电影的译名在国内变成《生化危机 战神再生》——鉴于女主角爱丽丝在影片中的表现来看，这个译名也算是相当贴切了。影片使用了和《阿凡达》同样的 3D 摄影机，并第一次开始在拥有 IMAX 的院线上映，影片的动作及特效镜头数量也达到了一个新的高度，扮演爱丽丝的米拉·乔沃维奇甚至不小心开枪击毁了一架价值 10 万美元的摄影机。在影片中，爱丽丝率领自己的克隆体大军突袭安布雷拉公司位于日本东京地下的总部，却被公司的主席阿尔伯特·威斯克暗算，还失去了超能力。在寻找失踪同伴的过程中，爱丽丝找回了失忆的克莱尔，甚至在新结识的幸存者中发现了克莱尔的哥哥克里斯。最终众人在一艘叫做阿卡迪亚的巨轮上的实验室内和威斯克展开了较量。虽然爱丽丝等人战胜了威斯克，但由被洗脑的吉尔带领的武装直升机群还是包围了巨轮……

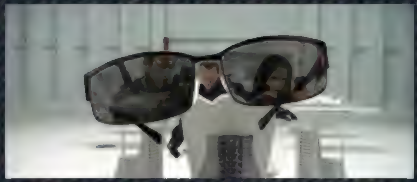
《来生》中不止再次出现了《生化危机》玩家耳熟能详的克里斯、克莱尔和吉尔这些角色，还大量照搬了游戏《生化危机 5》的设定甚至镜头语言。丧尸开始从口中爆出和《生化危机 5》中杂兵马基尼一样的口器，给玩家在游戏中造成了极大困扰的 BOSS 级怪物斧男也在影片中强势登场，甚至连威斯克豢养的丧尸犬也被进化成了与游戏中一样的猎头犬。在影片末尾克里斯和克莱尔兄妹与威斯克的打斗戏，从镜头语言到动作设置都与《生化危机 5》的过场剧情如出一辙，可惜扮演威斯克的肖恩·罗伯茨无论是从脸型还是身材都无法与游戏中的威斯克相比，在特效演绎下的打斗动作反而多出了几分滑稽效果。当然这也不能都归咎于肖恩·罗伯茨，

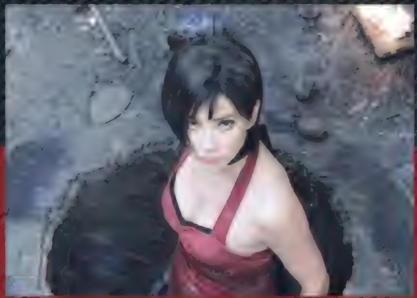


▲照搬《生化危机5》的真人版怪物行刑者"斧男"

毕竟在影片筹备的时候，肖恩是来试镜克里斯的，最终克里斯这个角色被“史高飞”温特沃斯·米勒拿到，而肖恩则被“调剂”成了威斯克。导演起初还想加入里昂这个在《生化危机》游戏圈中有相当高人气的角色，并与美剧《邪恶力量》的男主角詹森·阿克斯接洽，希望由他来扮演里昂，遗憾的是詹森因故推辞了邀请，里昂加入的计划也只能暂时搁置。《来生》在观众中的评价更加两极分化，影片的动作与特效让爱好爆米花电影的观众大呼过瘾，而那些模仿游戏过场剧情的镜头却因为潦草的分镜和夸张的演技被有着游戏基础的观众嗤之以鼻，甚至成为了聊天时的笑料。


▲《生化危机 来生》登场的克里斯、克莱尔兄妹

▼运镜方式与游戏《生化危机5》如出一辙的“甩墨镜”



►《生化危机 惩罚》中模仿《生化危机4》游戏造型的艾达

《生化危机 惩罚》

2012年到来之后，已经在先前公布的真人版第五部电影《生化危机 惩罚》和CG版第二部电影《生化危机 诅咒》都在这一年先后上映。《惩罚》作为保罗·安德森回归导演一职的又一部作品，在影片的设置上变得更加简单无脑，作为在有游戏基础的观众中捞回口碑的尝试，影片中加入了更多来自游戏的人物。可惜在演员选择方面依然不能让人满意，除了扮相尚可的艾达（李冰冰饰演）和吉尔（西耶娜·盖罗瑞饰演）之外，新加入的里昂和巴瑞的演员从扮相还是戏份方面都不能让人接受，里昂甚至被描绘成了一个随意揩油还有着三分变态笑容的男子。已经在前作中死去的角色女特种兵蕾恩和佣兵卡洛斯也以反派克隆人的身分再次登场，这些经典角色的回归并不能让影片增加太多的亮点，苍白的故事和闯关游戏一样的转场设置也让影片的评论进入了新的低谷。有趣的是，在影片下映之后，曾为游戏2代和4代中艾达配音的演员萨莉·卡希尔以邮件的形式回复确认了自己参与了《惩罚》的配音工作，据萨莉称为了更好地展现艾达的台词效果，影片最终没有采用演员李冰冰本人的原声，而是让萨莉进行了后期台词配音。消息爆出，也在圈内掀起了一场小小的波澜。


▲《生化危机 惩罚》中模仿《生化危机5》游戏造型的吉尔

《生化危机 诅咒》

与《生化危机 惩罚》同年推出的CG电影《诅咒》则延续了前作《恶化》的风格，依旧在描绘着穿插于游戏作品之间的正传剧情，而这次的生化武器更是被应用在了世界不稳定地区的军事冲突中，讲述了里昂去调查一个虚构的东欧小国在内战中使用生化武器的故事。在反政府武装和政府军之间周旋的里昂遇到了前来获取寄生虫样本的艾达，而最终“解决”危机的，却是外部介入的美国与俄罗斯的维和部队。影片中看似强大的怪物在高科技武器面前不堪一击，因战争而疯狂的人们毫不犹豫地使用生化武器，影片很多地方都在展示着生化武器作为恐怖化身的时代已经过去，病毒和怪物已经沦为了各方霸权势力的斗争手段之一，最终遭难受苦的却只有平民百姓。影片结尾里昂无奈离开的身影也再次表达出这些与生化危机斗争已久的人物对于大环境的无能为力。影片甚至直接“预言”了在两年之后发生在乌克兰的冲突事件，美国俄罗斯也在乌克兰事件中明争暗斗，先后插手干预，也让《诅咒》这部影片更具几分现实意义。在影片最后的职员表中，则直接使用了游戏《生化危机6》的游戏片段作为了滚动字幕的背景，而《生化危机6》也继续以地区冲突并搭配阴谋论为线索，将生化武器用于恐怖分子和权力人物之间博弈的手段。



◄以里昂和艾达为主角的《生化危机 诅咒》



►以里昂、克里斯和瑞贝卡为主角的《生化危机 复仇》

《生化危机 终章》

虽然真人版的几部续集评价持续走低，但是全球范围内尚佳的票房成绩显然不会让片方放弃这棵摇钱树。号称系列终章的第六部影片在2013年就开始了拍摄工作。影片的故事发生在前作的几周之后，但是拍摄过程中出现的几次变故，让影片在2017年才最终上映。影片拍摄期间，因为主演米拉怀孕，影片不得不暂停拍摄，直到2016年才重新开机。后来还传出了替身演员在片场发生事故导致截肢甚至丧命的新闻，而扮演艾达的李冰冰也因为档期冲突在影片开拍之前就退出了剧组，最终回归影片的游戏角色只有克莱尔和威斯克。影片历尽艰辛之后终于在2017年初上映，名称也直接叫做《生化危机 终章》。影片中女主角爱丽丝和敌人的战斗中得知了自己的真实身分，并最终将抗病毒剂散布到了全球，幸存的人类终于迎来了光明……然而这次影片的故事出现了很大的漏洞，首先前作结尾出现的几个角色不知去向，然后就连影片中安布雷拉公司的起源也因为超级电脑红色女王的真人形象的设定而被改写，出现了和第二部影片《天启》严重冲突的剧情设定。红色女王的形象也改由米拉和导演保罗的女儿艾弗·安德森扮演，也让影片在某种意义上彻底变成了导演及其家庭成员的“个人秀”。

总票房高达10亿美元的《生化》真人版电影系列就此宣告结束，然而片方似乎并不打算让这个金字招牌就此终结。就在第三部CG电影《生化危机 复仇》即将上映的时候，真人版《生化危机》电影的出品方康斯坦丁影业突然在2017年的5月下旬宣布要重启《生化危机》的真人版系列，并由著名恐怖片导演温子仁（代表作：《电锯惊魂》、《速度与激情7》、《招魂》等）担任重启后系列影片的制片人，将会使用全新的演员阵容来演绎重启后的影片，并确定将由同样重启的《致命格斗》电影编剧葛瑞格·罗素来执笔剧本。然而最为关键的导演一角却还没有敲定，在保罗·安德森转而涉足《怪物猎人》的真人版电影之后，是否能有一名新的导演来为《生化危机》这个重启的真人版系列注入新鲜血液，也不由得让人浮想联翩。

▼《生化危机 终章》的爱丽丝克隆人的本体艾丽莎·马库斯



▼因戏生情的导演夫妇



《生化危机 复仇》

随着2017年5月的到来，《生化危机 复仇》也如期在日本地区率先公映。影片中克里斯、里昂和瑞贝卡逐个登场，与文武并济的反派格伦·阿利亚斯进行了各种较量并最终将其彻底消灭。影片中的动作成分愈发夸张，配合一些镜头演出甚至有了喜剧的效果，好在大银幕上的演出效果还是火爆十足，在影院中观看影片的观众依然给出了较为正面的评价。在游戏中已经久未登场的瑞贝卡这次在CG电影中回归，让广大观众尤其是玩家观众激动不已，在拯救危机的过程中她更是扮演了至关重要的角色。令人扼腕的是影片到现在为止，似乎并没有像前两部作品一样与游戏的某一部作品产生联系，反派格伦的遭遇、动机和行为也依然充满了独特的日式编剧色彩。影片的整体氛围也不再像前两部《恶化》和《诅咒》那样黑暗阴晦，而是转变成了更为火爆明快的动作片。不过对于那些对真人版系列电影的模式已经产生厌倦之情的观众来说，这样一部剧情紧凑、场面火爆的CG电影，配以熟悉的游戏角色，依然具有相当规模的号召力。不知是不是受了真人版的电影的影响，《复仇》在节奏处理上也更像一款游戏，一些场面甚至会让有着玩家基础的观众产生按键进行QTE操作的冲动。一些对影片持负面评论的媒体也因此戏称本片还比不上游戏系列中的最差作品，这种戏谑之言虽然略显偏激，但还是体现了观众们对《生化危机》CG影片系列的更高要求，只是经典角色和火爆场面并不能让他们彻底满意，体现出游戏外的一些思考和定位才能让影片迈上更高的艺术层次。

而在《复仇》开始公映的半个月之后，影片的导演辻本贵则与他的导师押井守（代表作《攻壳机动队》）进行了一次有趣的对话。在对话中，押井守除了肯定自己徒弟这次的作品外，对于《生化危机》的CG电影系列也表现出了十足的兴趣，甚至提出了要执导第四部CG电影的想法。更有趣的是押井守甚至已经迫不及待地描绘出了自己的一些设想：影片要出现一对由吉尔和海伦娜组成的女女搭档，就连反派也要是女性，当然影片也要变得更加血腥，还要通过饲养宠物狗或者（领养？）孩子并发散出“母爱”这个主题来深化角色的背景……虽然这些还只是押井守导演的一厢情愿，但如果机缘巧合能让这一切成为现实，也是颇让人兴奋的一次尝试。

历经了二十余载的《生化危机》成为横跨游戏电影双栖的强大IP之后，它的一举一动都会牵动更多人的神经和心思，玩家和观众也想看到这个系列能在今后的道路上继续前行下去。在不远的未来，无论是重启后的真人版电影还是与游戏本身的剧情线更紧密相关的CG电影，只要片方能把握住每次机会，以用心的方式来运作这些作品，相信这些衍生影片系列还会涌出更多的佳作让人铭记。

RESIDENT EVIL



读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

★下期是暑期特刊，暑期特刊是UCG的传统项目，不过去年由于有400期的存在，导致暑期特刊被取消。今年的暑期特刊仍为176页，内容满载，包括暑期最吸引人的两大展会：上海ChinaJoy和香港动漫电玩节的报道，以及日本国民游戏《勇者斗恶龙XI》的完全攻略等，当然还有只在暑期特刊登场的特别内容。暑期特刊预定会在8月中旬登场，敬请期待！

★很多朋友询问今年UCG在ChinaJoy还有没有展台，这里很抱歉地告诉大家，今年UCG没有展台。不过和往年一样，UCG和VGTIME的小编仍然会前往展会现场进行报道。今年UCG CJ小分队的成员是梦叶和余烬，梦叶也就是咱们的官博君。VGTIME因为有主场之利，会有大量编辑到场。因为咱们的活动范围都是主机游戏馆，所以在现场遇到的几率很高！

★在上期杂志的预告中，我们曾经透露过本期会有一篇蜘蛛侠相关的特别企划。这篇特别企划已经全部完成，页数多达14页，不过由于本期《最终幻想XII 黄道纪元》攻略的页数严重超标，导致没有篇幅放下这篇特别企划，在此致歉。下期暑期特刊绝不再延！同时也希望《蜘蛛侠 英雄归来》在国内早日上映。

读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
UCG × VGTIME斗鱼直播间
http://www.douyu.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

Email 神罗的一个小兵～：最近在打《TOI》，但是那个系统说的情绪槽我始终打不上去，不知秋沙雨姐姐能不能给点建议呢？万分感谢！

秋沙雨：《圣洁传说》的情绪槽其实就和历代作的OVL槽，也就是咱们常说的爆气槽类似，情绪槽的积攒一个是通过攻击连段（需要留意使用术技时对情绪槽的消耗），另一个则是通过防御敌人的攻击（注意：不能只是防御不动，必须是防住敌人的攻击才行）。这位读者若是方便上网的话，可以去一些视频网站找一些《圣洁传说》的连段视频或者是流程视频的战斗部分来参考一下。

一般来说"《传说》系列"的连段打不上去都是没有完全理解系统导致的，像我当年玩《圣恩传说f》时就是打到本篇的最终迷宫了才完全理解CC系统是要怎么运用，如果作品的系统或者操作太过独特的话可以多打打杂兵战或者是多看看游戏内置的战斗说明来方便理解系统。

编|辑|部
游戏风向标

塞尔达传说 荒野之息 试炼之霸者 | 2人

纱迦　梦叶

能出个加速滑翔的服装吗？

——重开二周目后感觉跑路极大地浪费时间的纱迦说道。

小小噩梦 DLC 深渊 | 1人

北山杉

虽然看起来是一个大爱全灭结局，但我的内心毫无波动。

——坐等下一章发售的北山杉面无表情地说道。

高达 VS | 3人

乌冬　宇宙人　昴星团

再打一盘就睡，赢了就睡，再赢一盘就睡。这些都是非常危险的想法。

——《高达 VS》玩到凌晨2点的宇宙人有感而发。

最终幻想XII 黄道纪元 | 3人

八重樱　余烬　六等星

"钻石手环除了价值6000GIL，我就不知道它还有其他的作用。"

——反复进入考验模式第一层并挖出大量钻石手环卖钱的八重樱说道。

永恒绿洲 | 2人

三味线　北山杉

如果与旅人的互动能更多点就好了。

——玩着玩着突然想起"《动物之森》系列"的三味线如此说道。

油彩军团 2 | 4人

昴星团　梦叶　水无月　果汁

为什么我的c-队友跟对面的c-队友差距这么大？！

——在排位打滚两个小时仍然在c-的昴星团。

Email 1055900198：7月中我觉得最佳的就是《油彩军团2》了，万年喜欢突突突游戏，再加上这款游戏这么有趣，不喜欢不行啊。这回E3看得我是眼花缭乱，用三个词"丰富，精彩，未来"，虽然还是有些小失望，像《死亡搁浅》、《最后生还者2》、《荒野大镖客2》。但还是有不少新IP能弥补一下空缺。SO，我今年E3最喜欢就是《圣歌》了，刚看预告片的时候，诶？陆行器，这是星战？诶？这么帅的机甲，质量效应？喵喵喵？有联机，还有法师，命运？哇，这机甲，这特效，这场面，这地图，太帅了，我控制不住自己了，买买买，Xbox One X一起买，499美刀，剁了也要买。

其次是《失落的遗产》从《神秘海域4》独立出来，作为一个DLC，10小时的游玩时间算是很丰富了，这回要化身成一个女人去冒险了。最后，令我眼前一亮的是《逃》，已经是很久没有看见过分屏互动游戏了，可以和好基友一起越狱，还有这么多动作戏，这一定很刺激。不过有点担心，逃不逃得了是看技术，剧本由自己定，还是剧情走完。这决定了卖点，预告片也只是公布了些可以互动的东西罢了。

心中还有着些小希望就寄托在科隆上吧，小岛，快出来再发个预告片吧。

三日月：这次的E3的确亮点不够，很多"应该出现的新"都没有出现，姑且不说很受业界标兵小岛秀夫的《死亡搁浅》，甚至连《荒野大镖客2》这种明年就要发售的游戏都没有登场。至于EA的《圣歌》三日月我也是十分期待的，毕竟这个是由"《质量效应》系列"的团队来制作（不是《质量效应 仙女座》那个）。

《逃》也是我本届E3上非常期待的一款游戏，但从演示来看有点担心这是个过度讲究剧本演出而缺乏可以让玩家自己操作的部分，希望只是杞人忧天吧。

至于《死亡搁浅》嘛……我们还是来谈谈明年E3吧。

Email M.：你们的书没光碟了，但我想看视频，微博上问你们也不回，能不能给个看你们视频的地址？取消至少也要告诉下地址啊。

纱迦：翻开每期杂志第2页，或者最后一页，你会看到每期杂志都有的视频目录。把目光移向页面上方，你会看到一个二维码，上面写着"XXX期视频集合"，下面还有一行小字，写着"现在访问游戏时光网站专题页面（中间网址省略）即可观看Gamehalo Online的每期视频合集"。答案就是这么简单！

Email 退坑保肝型炎焰君：7月一定要好好做一个《高达VS》的攻略啊，拜托了！身为一个刚被朋友拉入坑的玩家，每天试玩一小时都在网络上被暴打，虽然网络上有一些零零散散的视频，但是我还是期待能看到UCG编辑制作的攻略，包括但不局限于对战小技巧啦、地图上的技巧点啦、还有各个机体的特点和搭配啦，虽然可能工作量很大，不过反正这个游戏可以玩很久，所以就算攻略出的晚一点也是一定能够用到的。

宇宙人：上期正好制作了一篇面向新手的文章，至于更详尽的内容由于篇幅的关系放在了最新推出的《PS专门志Pro》第二期上，具体可以留意我们的书讯哦。说回这个游戏，虽然对新手来说要注意的地方很多，但是如果要变强的话除了慢慢熟悉玩法之外还得多进行对战——并不是打NPC，而是要与其他玩家打，最好是一些跟自己实力差不多或者比自己强一点点的玩家打，慢慢积累经验才能进步。

乌冬：说实话这款游戏目前环境对新手并不是特别友好。高手的对战场次很多都是光某一作就达到数千场甚至有两万场的，实力肯定不是刚入门的人能比的。如果有朋友的话，最好还是多互相切磋会比较好。



Email Moly 沫璃：《FF12》的HD版，《FF14》的4.0，《FF15》黄毛的DLC，近来这些消息对于我等狒狒厨来说真是令人激动不已（趴）。写信前一日日服零式Omega已经开啦，不知道编辑部八老师余烬等各位光呆有没有去受苦呢（笑）。上次来信后正值国行PS4 Pro发售，开售第一天晚上就收到了货，虽然买了也有一些时日了但是还是很想问问各位，国行到底值得入手吗，和港版对比有什么优缺点呢？价格形势也是十分不明朗，没有要离开2999的意思……也还让我感觉买首发没那么亏。

八重樱：我和余烬两个人主要还是玩《FF14》的国服啦，我们国服开4.0估计还要等到9月底吧（死忠）。不过我个人倒是去买了个国际服的客户端，已经研究了主线部分，但因为最近工作上一直在忙《FF12》的内容，国际服那边连触神都没有打，更别提什么欧米茄了orz。至于PS4 Pro嘛，个人觉得国行虽然没办法连港服PSN（在不使用某些手段的前提下），但2年的保修还是很不错的，2999也没比港版贵出太多。不过PS4 Pro毕竟是要配合4K电视才能完全发挥出实力，这个投入成本也是蛮大的……

Email Alfred511 :作为一个将要高三的学生鸡，能看本 UCG 就是最大的快乐了。还记得我去年年末剁手将近 400 元从邮政定 UCG 全年，结果发刊效率感人，都是固定月末 / 初和中旬发一本过来还不按时，比外面书店出的速度还慢，于是每次月底回家就得多掏银子……虽然我还是个 PC 玩家，但是 UCG 上面很多跨平台游戏的攻略给我很多帮助（比如《黑魂 3》和《生化 7》），简直不能再爽。

关于 421 期《杀戮空间 2》的攻略……作为从一代就开始玩的玩家表示 2 代官方翻译甚至不如 1 代民间翻译，连奖杯都能翻错我是服气的。而且怀疑官方翻译不了解游戏，明明是对抗克隆体怪物的结果还要翻成丧尸（无论繁体简体都是一样只能看看的翻译），不过这真的是个好游戏，一帮人激情守点，出事一起跑路，紧张又刺激。

最后再吐槽句，420 期的熊孩子为什么要混入个柯南啊……还有后面纱织的图，请给我一份！

作为实用性质的攻略部分，我们也是希望能够帮助到更多的玩家，对于跨 PC 平台的作品，本刊的攻略同样可以作为参考。不过一定要注意游戏信息栏处标明的版本号是否和 PC 上的一致，不少游戏不同版本之间差距还是挺大的。

目前中文化仍然处于一个发展中的阶段，翻译错误是很普遍的问题，第一方中文化团队同样也会闹出一些翻译上的笑话。类似《杀戮空间 2》这样的二线作品，想找到高质量的中文化团队是非常困难的，难免一些设定上内容出现翻译偏差，好在语法通畅，游戏体验还是得到了保证，也因此吸引到更多的玩家，虽得罪了一些铁杆玩家，但对于中文化的发展还是起到了良好的推进作用。

Email lompop :请问贵社引进或者出品的游戏专辑有哪些？望回复告知，例《鬼泣 3、1、4、2 官方艺术设定集》授权中文版这种，淘宝客服说他不清楚，烦劳我问下编辑部的人士，有劳了。

你这个问题还真够大的，要知道 UCG 从 1998 年就成立了，如今都快 20 年了。要问都出过哪些游戏专辑，就算是编辑也不可能张口就来的。一些很老的游戏专辑就不论了，现在编辑部也没存货，建议你直接访问 UCG 官方淘宝店，能够购买的游戏专辑都在里面。个人比较推荐《次世代专辑》、《PS 专门志》、《掌机王》、《游戏·人》，单个游戏或系列的有《鬼泣》、《血源诅咒》、《尼尔》、《女神异闻录》，我个人最喜欢《吉尼斯世界纪录大全 2016 游戏玩家版》和《吉尼斯世界纪录大全 2017 游戏玩家版》，很涨知识。

Email 超人 :不知道各位老编有没有觉得，很多老的游戏反复玩特别有感觉，最近发售的《最终幻想XII 黄道纪元》和《DJMAX 致敬》这两个游戏属于老酒换新瓶，对我这种“老酒鬼”而言是最爱的 . 不知不觉这些游戏都过去快十年了，人生有多少个十年？十年之后我们还会再玩到哪些现在正在玩的游戏？抱歉，请体谅一个高龄玩家的感慨。

我个人其实还是偏向于玩新游戏多一点，不过最近倒也重温了童年一把，买下了 Steam 版的“《合金弹头》系列”同捆包把系列的第一二三作都打了一遍，发现果然当年的技巧已经忘得七七八八了，而且当年是和小伙伴们用模拟器合作通关，现在自己一个人打，除了有点重温童年，剩下的就只有空虚寂寞冷了。所以我虽然也有怀旧的时候，不过老实说，对于重玩老游戏这种行为，我觉得大家还是要谨慎去做，理由和读者大人是一样的，人生能够有几个十年，还是赶紧多玩几个新游戏吧，不然老了有的类型就玩不动了——例如我已经不碰格斗游戏好久好久了。

楼上不玩难道不是因为手残么！？

某绅士还没年过 30，是不知道年纪大的苦啊，等你发现自己神经反应就是跟你当年记忆中的水准对不上号的时候，你就懂了。

其实我可以跟你们推荐一个主视角射击游戏，就算以后年纪大了也可以玩得很溜，那就是《NEKOPARA》！

什么游戏这么神？没听过啊！

Steam 上十大名著之一的《猫》……虽然是主视角射击，但好孩子还是不要去查了，别玷污自己纯洁的心灵。

话是这么说，但我觉得大部分人在当年玩《战神》小游戏的时候就已经把自己彻底玷污了吧（笑）

Email Dokuro :对于暑期特刊的一些想法：

A. 毕竟中、高考学生解放，而且其他学生也有暑假，不仅有大量的游戏时间，更是补玩一些老游戏的良机。所以以往暑期特刊中的购机内容、上半年佳作简介、秘籍合集等都是非常有必要的，不过游戏简介还是比较简陋，基本就是往期内容的复制粘贴，不具备明确的指导作用，建议在此方面加强。

B. 不能盲目追求特企的数量，造成话题内容大多泛泛而谈或者是旧有素材重复利用，而是要切实做到有深度有力度，一些与游戏主题相契合的游历特企，以及恐怖游戏、主机掌机的收藏特企等应该还是比较适合的。

C. 还有一些游人文章也是太过网络化，不具备真正打动人心的情感内核，建议选文的时候注意。游戏机实用技术 400 期文章的情感分量就明显不如 300 期。

D. 另外也是老生常谈了，网络用语虽然活泼，但还是比较低龄的，建议编辑行文的时候还是要庄重严谨一些。以往也有不少读者提出这个问题，UCG 每次都说要注意，但好多年了，不但没有改进，反而网络流行用语更加泛滥。

非常感谢这位读者如此多的建议！首先要说的是，在 421 期中已经有了暑假特刊内容的第一炮，各小编们都奉上了不热门游戏的个人推荐。其次在下下期，也就是 424 期会是今年的暑期特刊，我们会在听取您部分意见的同时为大家带来这个夏天的盛宴。最后说到网络对杂志内容影响的问题，从我自己的体验来看，网络对杂志内容产生影响是存在也是无法避免的，但包括我在内的每一名小编都是尽全力去写出适合玩家阅读的深度内容，也尽可能地做到行文严谨规范。当然，也正因为是在努力所以难免无法做到最好。个人也觉得，正式的文章确实应该严谨仔细，但同时也需要小编们表现出个性的栏目，比如“小编寄语”，能使杂志做到有看点、有笑点、有泪点正是我们努力的目标！

视频关键帧

主持人：车路

今年最期待的游戏《油彩军团 2》终于发售了，游戏实在是太魔性了，一旦玩上了，根本没有办法停下来，连网战的时候总会想着再来一把，然后无限循环下去。常常想好再玩 10 分钟，最后往往会变成 100 分钟，甚至更长的时间。再来一把变成再来亿把 ... 最后强烈推荐大家购买 Pro 手柄以及使用陀螺仪的体感进行辅助瞄准，虽然一开始会感觉有点不适应，但熟悉了以后会非常的舒服。（PS：《油彩军团 2》的卡带也是苦的，不过好像没有《塞尔达传说 荒野之息》苦，一定是我的错觉。）

近期大有“矿难”的趋势，各大品牌的显卡价格终于开始有货了，就是价格也仍然不便宜。但我还是忍不住剁手了，以我为例，我是用 3499 的价格入手了一张公版的 1070 显卡，如果赶在 6 月初购买，这价钱几乎已经能直接买到 1080 的显卡了（泪）。至此，我的电脑终于装好了！



如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

Email 神奈：想请问一下哪一期有《机战 OG 月之住民》的攻略？

《机战 OG 月之住民》的攻略刊登在第 398 期，研究刊登在第 399 期。

Email 传说翡翠玉龙骑士团团长：我看到胜叔提到关于令郎哥哥的故事，他和我算是同龄人，突然想到他现在似乎有两年以内的规划，但是十年以后呢？二十年以后呢？游戏工作者，特别是竞技项目的都是吃青春饭的。而且即便现在能有不错的前景，可是也没有什么非竞技项的游戏能够火十年以上的，而且现在很多游戏为了保持其活性，不停的加入新元素，而这种新元素恰恰是阻挡新手的大门，什么时候很难再从此游戏里面榨取价值了，自己又没有可靠的技能，也没有扎实的学历，就只能等坐吃山空。为了这种事情发生，还是建议好好读书，以免以后与时代错开了脚步，桑榆已逝，东隅不再。

更正一下，是我儿子同学的哥哥，短短一个小插曲话的字数，可能没法讲述的非常清楚，我听了他的描述，没有弄出啥讲大道理或是泼冷水，大概是觉得青春有试错的资本吧。两年后这条路走不通，重新选择便是。我在 UCG 感觉干了好长好长的时间，但掐指一算也只是十五年，二十年后？别太纠结了。

Email jasjaja：请问 7 月 26 号的 PlayStation 中国发布会和 ChinaJoy 有什么关系？PlayStation 中国发布会要门票吗？ChinaJoy 那四天有什么区别？

你可以把这个发布会和 CJ 理解为 E3 发布会和 E3 的关系。入场不需要门票，但只有受到索尼邀请的人才能进入。CJ 四天中会有不同的活动安排，其他方面都差不多。周末的人会多一些，尽量错开出行会比较好。

Email kkpp093：自从买了电子版之后感觉看书更将方便了，虽然就阅读习惯来时，书拿在手上才更加舒服……不过我家里这边最近搬家也由不得我来继续给我爹娘添加额外工作。前两天把最近几期 UCG 给一口气读了。看到之前读编四格里的奶啤我就有些头晕，前段时间微博上的一位实况 up 主黑桐谷歌也在安利这个啤酒，来看杂志结果发现饭老板也在喝，所以……你们……是不是……？（滑稽）、

你想说我们是不是有 PY 交易？我这么正经的人，肯定是没有嘛！奶啤都是我自己买的——虽然就是从谷歌他们家网店买的就是了……但那是正常交易！

然而却把买奶啤的事情画在四格里了，变相 PY 交易！（手动滑稽）

然后谷歌觉得我们给他打了个软广，又给了我们几箱奶啤，这下真变成 PY 交易了……（捂脸）

为什么是"又"给？

大约是因为之前谷歌大大突然介绍了一下我们的《生化危机 二十年典藏》，于是我们投桃报李买了一批奶啤……

那不就是从头到尾都是 PY 交易嘛！

我是无辜的！这难道就是传说中的被 PY 交易么！

Email 咖啡因依赖症候群：小编们有人玩了《FF15》的普罗特的 DLC 了吗？剧情我有些没有看懂啊。按理说这应该是游戏本篇第 11 章以后的剧情吧？那个时候露娜和她的那条白狗不是都已经不在人世了吗？为何在这个 DLC 中还会出现？而且最后明明普罗特一脸正气地决定回去继续帮助王子，镜头一转又变成了他被囚禁在基地中等着王子一行人前来营救，这展开……emmmm……我中间是不是看漏了什么？

说些我在网上看到的剧情分析吧，有可能涉及剧透，不想看的读者可以就此跳过。现在主流的分析认为，从普蕾在魔导兵生产基地醒来后直到被王子救出前，这一大段剧情其实是他的梦境。也就是说普蕾在雪地几近晕倒时被帝国抓走后就没有逃出过，自然也没有遇到艾拉妮亚和普莱娜。在他昏迷的期间，宰相阿丁使用了一些手段，令他在梦境中认清了自己的身分。如此一来很多不合理的细节就能随之解释得通了。不过这么一看，顿时觉得阿丁才是最大功臣，主线里各种帮王子就不提了，DLC 里还不忘帮助小黄毛走出身分阴影，之后还要在伊格尼斯的 DLC 里大闹一番。只为了让诺克特获得足够的力量来打倒自己，真是……太感人了！

好像有点道理！

本期奖品



大奖：《超级马里奥 奥德赛》帽子 1 顶
各类书刊电子版任选 1 本（5 名）

问卷调查

1. 你是否有参加 VGtime 游戏角色人气总选举。如果 UCG 来个联动的话，你希望看到怎样的内容。
2. 关于《勇者斗恶龙XI》，你希望看到哪个版本的攻略。

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2017 年 8 月 19 日，以发件日为准。

418 期奖品

TV 动画《噬神者》夏祭阿波舞海报 1 张

iii	995468238@qq.com

各类书刊电子版任选 1 本（5 名）

过期的汽水	540108727@qq.com
HeartAttack	ww5511@qq.com
airclear	1070458444@qq.com
肆贰叁	txsbaaaa@163.com
夏草	mawoleng@foxmail.com

电子邮件　ucg@ucg.cn
邮政信件　兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮　　编　730000

小编寄语

<努力工作，用心玩！>



三味线

◆最近在朋友的强推下入了某嘻哈综艺的坑，每逢周末都会抽点时间出来看。虽说本人作为一名小宅真的很少看这些，不过也并没有什么抵触情绪，毕竟个人对待作品的态度向来都比较中立，就像好游戏不分平台一样，如果是好书、好节目我也乐意接受安利。

◆3DS 版的《光辉物语 完美编年史》简直不能更赞！本抱着试玩一下的心态来接触这部作品，没想到之后根本停不下来！这是继《超时空之轮》后又一部让我欲罢不能的时空题材 RPG ！

◆“儿子 我给你买了游戏机……”“真的吗？！”“实用技术。”“儿子，我给你买了掌机……”“真的吗？！”“王 plus。”这梗我还能笑半年。

本期个人签名

来一段freestyle，哟哟哟。



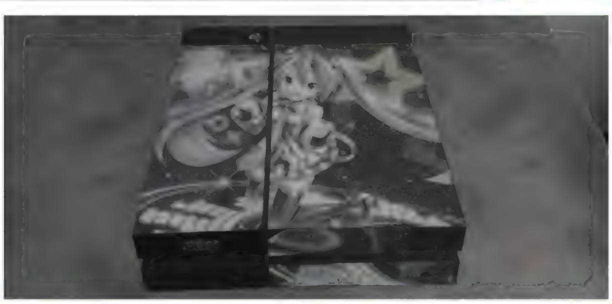
六等星

┣开始要我玩《FF XII》我是拒绝的，我算不上是个《FF》痴 近两个世代作品除了《FF15》和《FF 零式》白金外我几乎都是通关烂尾阶段，尤其《FFX》的跑鸟落雷把我吓得游戏都没打通，而更早些时期作品，那时也没有探索的概念，都是以通关为主。对于最近游戏荒的我，也只能蹭一个打发时间了，然而没想到打发着就把这游戏给白金了。这一作的确是款很不幻想的《最终幻想》，但也的确是继《FF IX》之后玩得最开心的一次幻想 没想到这碗冷饭要比热饭香不少。

┣2013 年首发的日版 PS4 近日愈来愈力不从心，尤其玩《邪恶深处》时那恶心的帧数 ,还没打过两章，忍受不了的我立马就拍下了同城电玩铺的一台 Pro，顺丰加急送到了手中。然而……好像也没有什么提升，不过恶心的感觉倒是没有了，剁手后的心理作用吗？

本期个人签名

大热天还是冷的东西好吃。





炒泡

★首先恭喜费天王温网第八冠、大满贯第十九冠达成！虽然费天王早已算得上是人生赢家，但从伤病中恢复再以 35 岁高龄连夺两冠的事迹，依然配得上“励志”两字。马上就是美网了，19 都到了，20 还会远吗？

★距离 Xbox One X 发售还有 3 个月，我家的 4K HDR 电视早已饥渴难耐，于是就开始用 PS4 Pro 玩《地平线 零之曙光》。游戏的画面果然出色，特别是开启 HDR 后效果拔群，每到一个新场景我都忍不住开关 HDR 进行比较。相对的 4K 分辨率就比较感人，不仅需要开启写轮眼才能看到区别，甚至一上手还有点小晕，于是我再一次于 4K 和帧数中选择了后者。希望 Xbox One X 能够真正做到 4K+HDR+60 帧。

★说到“早已饥渴难耐”这个梗，最近我才知道原来是《新三国演义》里潘凤的台词：“我的大刀早已饥渴难耐！”说到这员无双上将，不知是否会加入《真·三国无双 8》呢？正好游戏制作人近期会来中国，我已经准备了一堆问题，可以在下期暑期特刊中与大家分享。

本期个人签名

Milan,milan,solo con te



宇宙人

☆原本不打算花太多时间打《高达 VS》的对战的，毕竟这次单位连买这游戏的人都少了。但是自从上期写了篇文章之后，最近一段时间晚上还是挺沉迷这个游戏，不过还是因为凑不成单位局，所以只好去打打随机。不过比预想中要好的是，这次联机感觉没有以前那么烂，虽然还是不可能跟日本那边对战，不过只要跟国内包括香港和台湾地区的人打，基本上都是蓝灯或者绿灯。但随机局……就只能看脸了。

★最近还领悟了一个道理，就是无论多晚睡，到了晚上似乎都不会觉得困。无论多早睡，到了早上都肯定起不来……沉迷《高达 VS》的副作用就是，总会刹不住高达玩到凌晨才能睡，有时候甚至打到凌晨两点关机了还顺便看两集动画，结果睡觉时间更短了。看来最近自己得检讨一下。

本期个人签名

用偏射击的机体图的就是要告诫自己，不要整天想着冲上去格别人。



马修

《火纹 回响》圆满后，又试了试之前坑在第 10 章《火纹 if 白夜》。之前从《觉醒》玩到《白夜》没觉得什么，但是这次从《回响》转到《白夜》，系统就适应了很久。

虽然之前说的两个战车模型依然没动，但淘到一个绝版的德国内燃机车模型，于是在休息日把底盘和发动机部分做好，接下来做外壳时因为考虑到喷漆所以只能等第二天，然后就迎来了几乎连续半个月的阴雨天气……这算是老天配合我的拖延症么？

某天下班顺路去超市买米时被某品牌泡面的促销小妹叫住品尝，当时腹中正饥，一时觉得美味无比 就买了 5 袋装的一包。虽然味道的确不错，但那次买的大米都吃了一半了泡面还剩两包没吃。得出个结论就是：不要在晚上下班时候直接去超市，否则太容易被食品促销给俘获了。

本期个人签名

酒贱常愁客少，月明多被云妨。

果汁



等了那么长时间，《油彩军团 2》终于发售了。1 代由于 WII U 买得晚，基本上那时候已经没人陪我玩了，现在 2 代掌机模式非常方便，基本每晚都能找到人陪着打工和匹配，简直玩得停不下来。个人最喜欢的武器是双枪和刷子，尤其是刷子那种涂地的快感真不是盖的，大概和很有质感的墨汁有关系吧。接下来得花时间刷一套加速装，再爽玩重刷了。新增的 PVE 模式也比较有意思，只是每天都要打工到 600P 以上为日常还是有点累的。顺带一提，推荐有条件的朋友下载 Nintendo Switch Online 这个 APP，联动本作后除了查看游戏情报外，还可以购买额外的 3 星衣服，把这个游戏玩成乌贼暖暖相信也是一大卖点。

本期个人签名
撕喷拉涂！

稀饭



【游】这期因为忙我们的一个新产品，所以游戏时间算不得特别多，而且基本上都交给了 Steam 上的《空洞骑士》(Hollow Knight)。在 2D 的《恶魔城》式微的今天，能够玩到一款在精神内核上和其如此接近的作品实在是令人惊喜，更何况这个作品还有着非常棒的美术风格和有趣的故事。但我必须吐槽一下 游戏的整体难度并不低 ,后期的 BOSS 战打得像《黑魂》一样，久攻不下会有点影响心情，动作游戏手残的同学最好注意回避。

【剧】七月新番挑了几部看，大热门《Fate/Apocrypha》我看着反而觉得没啥亮点 ,倒是已经看过原作小说和漫画的《骑士 & 魔法》动画版还是让我看得津津有味，喜欢萝卜片的读者们可以不妨关注一下。

【书】甜腻腻的日式奇幻剧情和王道的元气男主角看多了总是会让人有点腻歪，所以之前在看到《哥布林杀手》的漫画时，觉得像是碰到了一股泥石流般地惊艳。(笑) 所以七月初趁着去香港看《蜘蛛侠 英雄归来》的时候，我还特意买了原作的小说来读。小说的整体行文和节奏都颇对我胃口，而且只是第一卷的进度就已经追上我目前能够看到的漫画进度了，果然对于耐不住漫画节奏的人来说，看原作小说才是最终解决方案啊 (虽然我看的也只是引进的台版就是了)。目前暂定啃完《哥布林杀手》后，下一个目标是《骑士 & 魔法》！

【画】要是你们喜欢《Fate/GO》的官方漫画，就快去看同样充满了混乱邪恶气场的《黑白小姐》啊！同样的配方，同样的味道！

本期个人签名
只有我一个觉得《命运 2》手感很沉重么，一个 BETA 测试把我玩得手都痛起来了……



胜负师



【铂】因为是发起人之一，VG 的“游戏角色人气总选举”我有特别关注每一场的投票对决，真的是太有趣太刺激。信我，这是一个值得多注册几个号去参与的活动呵呵！我迫不及待地想看 1V1 BATTLE 时的盛 (惨) 况了！

【金】从《超级星尘》到《光电战机》再到《死亡机器》，我真是中了这家的毒。《死亡机器》老街机式的硬核难度真是让人欲罢不能，同时也让我对自己的反应力产生质疑。唉，都是年纪的错！

【银】刘天王的《拆弹专家》算得上是我近年来看过的最差的香港警匪片之一，节奏和情节设置真的不知所云。但这部片子启发我设计了一个自认为不错的拆弹片反英雄结局 :两颗相隔很远的炸弹，主角对助手说我先剪红线，如果没炸你就和我剪一样的，炸了你就剪黄线。然后他说我剪了红色没炸，实际上却没剪，但助手信以为真，一剪炸了。主角一听对面炸了，就剪另一根，活了下来也成了英雄。最后一个镜头是他在助手的坟前敬酒，完！不过这样的结局肯定过不了审吧？

【铜】这期中间发烧了几天，体重下了六七斤，这几年的减肥梦想居然用这种形式来实现，悲哀，真的让我感到悲哀！

本期个人签名
注意是选人气角色，不是气人角色哦！

三日月



由于《骑马与砍杀 2》之前的 E3 公布了最新实机预告，因此我心血来潮叕在《骑马与砍杀 战团》开了一个新档，准备代表斯瓦迪亚王国再去征服一次卡拉迪亚大陆。话说这游戏虽然画面烂出了一种境界，但胜在好玩。可惜的是，我怀疑在我这个档玩厌之前，《骑马与砍杀 2》的 EA 版可能都还出不来……

《星蝶公主》第三季的前四集终于先行播出了，没什么想法，现在的我只想看十一月播出的第五集。

捏指一算，“奇迹之轨迹”算是我第一次以个人的名义去听的游戏性质的音乐会。至于“奇迹之轨迹”嘛，赞！该有的曲目都有了！演出效果一流！新主唱佐坂惠的唱功也比我预期中的好多了。广州站全程说粤语 (虽然部分粤语说得像脏话一样) 也让人感到十分亲切。总之，如果有下次的话我还会再去听一次。

本期个人签名
久违的广州半日游，换来的是久违的肌肉酸痛。

水无月



※ 虽然我算不上粉，但因为老婆是“轨迹系列”的死忠，于是上周六我也被她拖去广州看了“奇迹之轨迹”Falcom JDK 乐队的音乐会。强烈地感受到了空轨人气果然最高没有之一，无论是《星之所在》还是《银之意志 金之翼》，前奏刚一出来的时候都是全场沸腾，虽然对我个人来说还是觉得伊苏的几首 BGM 更燃啦。

※《油彩军团 2》顺利入手，“嘶喷拉涂”的业余生活也就此开始，除了对战之外，这次的主打玩家协力的三文鱼模式的高难度相当刺激，被朋友拖着打了几把都是灭的一脸懵逼，看来我的乌贼进修之路还很漫长 = =

※ 对于《军师联盟》下部透出的诸葛丞相的剧照，我保留意见……说起来《真·三国无双 8》也公开了新角色满宠，怎么说呢，形象依然是有点微妙吧 (远目)。

本期个人签名
热烈庆祝时隔5年《魔法少女奈叶》最新剧场版上映！

昴星团

★《油彩军团 2》真好玩，一玩就真的停不下来了，觉得自己差不多要收手工作的时候总是想着再打一把、再打一把、再打亿把……

★接上条，没想到现在排位战的计分制度和以前不一样，光是 C- 就要赢好多把才能升，估计这样的机制把很多高手暂时卡在了 C 段，因为匹配的时候经常会出现对面 C- 段超凶残，我方 C- 段全体划水的情况。

★前几天重温了一下《机动战士高达 0080 口袋中的战争》，看到最后还是被虐得不行，不过这次知道了小男孩的声优竟然是正太时的浪川大辅，不由得敬佩其当年的演技高超（《0080》的熊孩子男主也是影帝）。

★接上条，趁着重温《0080》的机会，又重温了一下很多人排斥的《高达 AGE》的几个名场面，虽然第一季的剧情和主角很扯，但尤琳便当的场面仍然令人心疼，再次感受到了什么叫“一朝萝莉死，引发百年仇”。



本期个人签名

我不要万世了，就只要娘娘拳。

秋沙雨



★这期就不谈《传说》了，BN 的游戏宣传部门咸鱼成这样也没啥好谈。（感受到来自旁边办公桌上八老师的怨念视线）本期制作期间遇到的两件大事，一个就是《正义联盟》出新预告，另一个是我去年年底预订的绿灯侠手办到了。虽然从价格上就做好了些心理准备，但是实际拿到的时候还是被这个哈尔·乔丹的尺寸给吓到，以前的手办只买 Alter 出品的，一下子来了个和 2 张 PS4 游戏差不多高的尺寸实在是挺吓人的。不过气势挺不错，就是不知道何年何月才能在电影上看到哈尔与正联成员汇合。

☆下面的照片里可以看到哈尔手上挂着个挂件，那是我从去年开始玩的手游《来组乐队吧！（バンドやろうぜ！）》，制作组和运营方都跟目前大热的手游《FGO》是同一家公司，而且音乐制作还有 Sony Music 参与，剧本原案熊谷纯，剧情里梗玩得飞起（目前已经看到的就有《高达种命》、《JOJO》、北野武以及被剧本调戏了两三个月的《FF15》），实装玩家系统（让玩家加入到游戏剧情里）时还不停地玩自家的《FGO》梗。这些都不是重点，重点是——歌很好听。

本期个人签名

没有《secret lovesick》和《Believe Wing》完整版听我就要死啦！



乌冬



◆《SV》改版之后，段位增加了 Master 的更上一级 Grand Master，本来想着这个月太忙都不打算肝了，但是平时做每日任务都累积了不少 BP，这么浪费又有点心疼，于是最后还是狠下心，忙完后在月底的几天开肝，终于赶在跨月前上了 GM，可以暂时养老了。话说回来，能短时间冲上 GM 还是多亏了吸血鬼，这套牌先手基本都能赢，其他卡组只能望其项背，看这样子下次更新应该逃不了被削弱的命运。

◆想不到的《咕噜咕噜魔法阵》也重制了，记得这部番看的还是电视上放的粤语版，真是勾起不少回忆，不过新版的故事推进太快，1 集等于旧的 2 集，很多有意思的地方都被省略掉了，搞得很想去重温粤语版。

本期个人签名

《MHW》的铳枪真是越看越帅。



苍穹

◎从确诊癌症，到离开人世，伯父走完了人生最后 3 个月的时光。无论经历过多少次，生离死别都始终是一样的痛彻心扉，让人难以释怀。

◎7 月 22 日，AC 米兰对阵拜仁慕尼黑的国际冠军杯之战在深圳大运体育中心打响。遗憾的是正逢截稿，无缘得见。

◎本期 UCG 截稿后《DQ XI》就将发售，为了写本作的攻略特地调整了工作安排，希望游戏的整体素质不会令我失望。



本期个人签名

又到了暂别电影院的7、8月暑期档……

古林

●接下来我最期待的游戏就是即将登场的《大逆转裁判 2》了，前作在故事直接腰斩的问题下承受了大量的恶评，希望在这次可以翻身。把坑填完，让某某的便当吐出来吧！拜托了巧舟大大！

●此前在朋友的推荐下，玩了 steam 上很红的那款模拟动物的合作解谜游戏《Mesdow（草原）》，其中当狐狸的那一盘跟一只兔子走到了最后。这种体验很接近我第一次玩《旅》，陌生的过路人殷勤地带你抵达终点，光是这样就能成为奇妙的回忆。非常推荐这个作品。



本期个人签名

温馨满满。

@ 其实在初代的时候就一直想入坑，这次的《油彩军团 2》终于得偿所愿！注重配合和打法的合作模式简直停不下来！随着游戏时间的增长，越发理解了任天堂设计体感操作方式的用意，不同于常见射击游戏中的点对点击杀，液体的涂染类攻击方式注定了其不同寻常的游戏手感，传统的双摇杆操作想要进行跳跃攻击等操作也着实费劲，然而自己最常用的手持状态下进行体感操作又格外别扭，于是只能放弃对枪，专心用摇杆做一只涂地墨鱼 ~

@一想到因为采访 CJ 的关系无法第一时间玩到《DJMAX 致敬》就好气！只希望到时候现场能试玩到《龙珠 Z 战士》来弥补一下！

梦叶

本期个人签名

我现在的口号是："打黑工！搬卵子！"

余烬

▲在三味线的推荐下抽空看了几集《中国有嘻哈》，在抱怨后期剪辑实在是太可恶的同时，也为 Hip-Hop 这种小众的音乐文化形式能进入到大众的视野中而感到高兴。想起自己在大学组乐队时期玩了好几年的"指弹"，这种小众的吉他演奏方式又要隔好久才能进入大众的视野呢？先不说音乐众多的门派，就咱们主机游戏也算是小众文化，小众文化又真的能进入大众甚至成为大众吗？

▲前一天刚忙完《FF12》的攻略，后一天就上飞机去上海参加 ChianJoy 了。在感叹"简直要忙不过来"的同时，也终于是感觉到：啊，我要去 CJ 了啊。作为还算资深的玩家这么多年，还真是没参加过什么游戏展会或者聚会活动，所以这次在感叹"能参加 CJ 真好啊"的同时，也感受到"我实在是太宅了"（摊手）。各位同样也要参加 CJ 的读者们，咱们上海见吧！

本期个人签名

freestyle啊，没有。

哪尼

◆看了 D23 上《王国之心Ⅲ》最新的预告片，简直就像是已经玩上游戏一般的开心。从出场角色来看，游戏中故事的时间线应该介于《玩具总动员》的第二部与第三部之间，虽然对电影中大致的剧情还有印象，不过细节上却有些模糊，于是便抽空把电影三部曲又重温了一遍。不得不说，光头是该向这些玩具们好好学习，只需要主人宠爱就能凭空获得属于自己的"心"，简直不要太容易，看来最后一位暗之探求者的诞生，与《玩具总动员》的世界是脱不开关系了。

本期个人签名

为什么安利《尼尔 自动人形》这么简单？



▲光头你还是在这个世界找个主人"嫁"了吧

八重樱

☆可能有些读者已经知道了，《尼尔 自动人形》要在 8 月 28 日和 29 日两天于台北举办音乐会。身为一个尼尔吹，当初因为种种原因（好吧就是抽不中票）而错过了东京的音乐会，自然不想再错过这次台湾的。于是开票前两天就做足了万全准备，找了台北的朋友、自己也注册了购票网站的账户，只等第一时间开票就去抢。结果嘛，呵呵，A 席的票秒没。紧接着就看到有黄牛以翻倍的价格出售 A 席的票，这才幡然醒悟原来黄牛党在任何地区都是存在的……本来都打算放弃这次音乐会了，不想 SE 善心大发又追加了一场公演，这次吸取了教训直接去找了个黄牛，贵一倍就贵一倍吧，毕竟以后未必还有机会看到了 orz。有趣的是，追加的这次公演，开票时为了抵制黄牛党还特意加了提问环节，答对了才能进入购票页面，其中有个问题是：《尼尔 自动人形》的美术设定是谁？A：吉田修平、B：吉田明彦、C：吉田直树……仿佛是在逗我笑。

本期个人签名

朋友，你要买莫古利吗？8只一组，很划算的~



北山杉

·就在本期截稿日的前一晚传来了台风即将过境的消息，当时还有点担心截稿日怕是要被困在编辑部了，结果早上起来一看——晴空万里……好吧，我还是低估了深圳的天气了。深圳的天气就像南国的姑娘一样多变，我还是喜欢北方的秋凉和直爽（滑稽）。

·看了《小豆豆电视台》后，抱着想要了解一下向田邦子这个作家的心态在电商平台上淘了一本《女人的食指》，不过至今还没有拆开包装 T.T。来编辑部后看书的时间反而越发少了，不过看书的习惯可不能丢，尤其是现在做了编辑这一行更加如此，本期截稿后争取把它看完吧！

·"吃鸡"是个好游戏，最近为了写编辑视点几乎天天都在亚服奋战，然而既没有碰上天命圈也没有刷出吉利服，就算是当一个光荣的 lyb 基本上最后也会惨死在前 10 的对枪环节中（泪目）。看着论坛里那些新人两把"吃鸡"、"0 杀吃鸡"的贴子，突然感觉到了命运的不公。

本期个人签名

期待在香港动漫电玩节上能够试玩到《怪物猎人 世界》。

